ISSN 2545-2312

TRZYNASTY-SCHRON.NET

SPIS TREŚCI

Viva La Camp! 4
O modowaniu gier wywiad z Aurelinusem 6
Mass Effect.....9
Gdzie jest mój czas 12
Syberia(seria) 15
The Banner Saga 18
Gry, w których widziałem 20
Atomowy Rozbłysk. 20
Przede wszystkim opowieść, czyli jak budować sesje RPG 28
Doświadczenie 33

ILUSTRACJE

Avengers - publiczne materiały propocyjne str 4.
Cpt. Chaos - Andysocial Industries str. 5
Draving - free-clipart-pictures.com str. 6
Cytadela -pinterest str.. 9
Urdnot Wrex - Wikipedia - str. 9
Thali'Zorah - Tumblr - str. 10
Normandy SR2 - sf.co.uk - str. 11
"Zegar" - tumblr.com - str 12
Materiały publiczne str. 13
Concept Art - Steam card - str. 15
Materiały promocyjne Syberia - str 16, 17
The Banner Saga - Steam - str 18, 19
Shot „Baker" of Operation Crossroads (1946) - str. 20
„Kości" - goldenlasso.net - str 33

Reszta ilustracji jest własnością intelektualną redakcji lub znajduje się na licencji publicznej, bez podawania autorstwa.

COVER STORY

BY HAMMER

Zapełniając miejsce może przybliżę wam drodzy czytelnicy historie kryjącą się za zdjęciami na okładce. W czasach PRL'u duża część pomieszczeń Twierdzy była przeznaczona na fabrykę wina, klimat sprzyjał leżakowaniu zacnego trunku, bo grube mury, temperatura stała, więc władza ku radości obywateli otworzyła zakład szacownego trunku. Zakład upadł i w tej chwili w pomieszczeniach iście posnuklearny klimat, gruz, lamperia odchodzi, grzyb tu i tam. Będąc w Kłodzku dziwnie trafiłem na „dni Kłodzka" w których ta część twierdzy była udostępniona zwiedzającym. Trochę prowizorka, tu drabinka, tam koleś siedzi przy świecy i mówi gdzie iść żeby się nie zgubić, ale w sumie bardzo fajny klimat. Niestety pomieszczenia przeznaczone do remontu i jeśli nie mieliście przypadkiem szczęścia jak Ja, pewnie już nie traficie na PRL w średniowiecznej twierdzy. W numerze moje jedyne dwa dobre zdjęcia z tej części twierdzy, niestety byłem ograniczony obiektywem f/4 i 36 klatkami na kliszy 35mm. Klimat był tam naprawdę fajny, tylko światło słabe.

REDAKCJA

Konrad „*Veskern*" Ochniowski
redaktor 13S

„Aurelinus"
modder (nie tylko) Falloutów, niezależny moderator działów na forum 13S

Jerzy „*Jerzy*" Kubok
redaktor 13S

Janusz „*nie wiem*" Zieliński
redaktor naczelny „Schronzina"

Kacper „*RodrriK*" Kandora
redaktor 13

Krzysztof „*Krzychoo*" Jóźwik
lokalna legenda, redaktor współodpowiedzialny za powstanie strony

Marek „*Squonk*" Raufleisch
redaktor naczelny 13S

Tomasz „*Stary Wujek*" Tytłak
redaktor 13S

Wiktor „*Wiktul*" Werner
redaktor Game Exe

Maciej „*Hammer*" Kowalski
redaktor 13S, zaginiony naczelny, edytor numeru

INFO O NAS

Kim jesteśmy? Formalnie: kilkunastoosobowym, zarejestrowanym stowarzyszeniem. Grupą fanów płacących składki, by utrzymać przy życiu swoje dzieło, istniejący od 1999 roku „Trzynasty Schron".

Wyrośliśmy z Fallouta, choć z niego się nie wyrasta. Pozostanie na zawsze w żywej pamięci, ileż jednak można wciąż o tym samym? Naturalnym ruchem było rozszerzenie tematyki w stronę postapokalipsy, czyli popkulturowego katastrofizmu, co okazało się strzałem w dziesiątkę i zaowocowało „złotym okresem". Dziś to za mało. W internetowej komunikacji zmonopolizowanej praktycznie przez korporacyjne wynalazki nie ma miejsca dla niszowych, fanowskich stron. By przetrwać trzeba karmić Molocha, a nie każdy ma ochotę. Stąd romantyczna z gruntu próba wyrwania się z internetowej bańki dzięki Schronzinowi, który ma także niewielki, drukowany nakład. Porywanie się z motyką na Słońce? W świecie, w którym obawa przed apokalipsą przenika do realnego życia – niekoniecznie. A przynajmniej taką żywimy nadzieję.

WSTĘPNIAK

Kolejna kwarta postkultury, niechrzczona i nalana od serca – 36 stron o szeroko pojmowanej grze. Temat przewodni ma potencjał. Powinny się tu znaleźć wiekopomne teksty z różnorakich dziedzin, bo ludzie ustawicznie grają, przed sobą i przed innymi, nawet o tym nie wiedząc. Pominięcie polityki i ekonomii jest w tej sytuacji poważną luką. Niestety – bijemy się we własną pierś, choć wolelibyśmy w cudzą – zabrakło nam mocy przerobowych. „Otwarte łamy" (zapraszamy na stronę 35) są otwarte – może sytuacja się zmieni?

Co było, a nie jest, nie pisze się w rejestr – jak mówi przysłowie. Tego co miało być, tym bardziej. Zatem – co jest? Po pierwsze wywiad z Aurelinusem. Od dawna zajmuje się on modowaniem gier, a kilka jego dzieł zyskało bardzo dobre opinie i zapewniło mu rozpoznawalność, może i lokalną, ale kto może się dziś pochwalić globalną? Szczerze napisał co i jak. Jeśli czegoś w tekście brakuje, to zastrzeżenia należy kierować do pytającego.

Kilku załogantom zebrało się na wspominki. Co dziwne, ciekawe i znaczące, większość nie pisała o planszówkach czy karciankach. Dlaczego nie ma grzybobrania, makao, młynka, warcabów, tysiąca? Elektroniczna rozrywka nobilituje? Jest lepsza? Bardziej sexy? Przecież w dzieciństwie każda porażka ma wymiar apokaliptyczny, więc każda z tych gier mieściłaby się w tematyce. Może jednak daje się we znaki prozaiczny brak towarzystwa? Byłby to wtedy znak czasu.

Rodrrik wziął na tapet (nie mylić z tapetą) „Banner Sagę" i „Mass Effect", a Squonk całość „Syberii". Artykuły mają w sobie coś z recenzji, ale trudno po latach, z perspektywy czasu i doświadczenia, nie napisać czegoś więcej. Więc napisali.

Stary Wujek pojechał po bandzie. Napisał „Gry w których widziałem atomowy rozbłysk". Policzyłem, ale nie zdradzę. Zazdroszczę doświadczenia. Proponuję natomiast zastanowić się nad tym, co ta liczba mówi o naszym świecie. Ilu ludzi chce go rozp... Autor zebrał też wiele innych doświadczeń podczas „papierowych" sesji RPG, co udatnie sfabularyzował. Ponoć potrafi rozpoznać bratnią duszę z daleka. Uważajcie!

Veskern z kolei okazał się wielbicielem „Campu", czyli tego wszystkiego co (to już moja ulubiona definicja) jest tak złe, że aż dobre. Zgadzam się z nim w pełni. Do ideału brakuje mi jednak choćby próby wyznaczenia granicy pomiędzy kampem, a tym, co jest tak złe, że pozostaje złe. Krzychoo wybrał się na zakupy i naszła go refleksja – „Gdzie jest mój czas?". Podzielił się z czytelnikami (i zabrał im czas). Ogólny wniosek? Zżarło go to, co miało oszczędzić.

W biblijnym powiedzeniu „ostatni będą pierwszymi" coś jest, a przynajmniej wielu w to wierzy. Dlatego na koniec zostawiłem wisienkę (nie mylić z truskawką) na torcie, czyli „Przede wszystkim opowieść" Wiktula, który – jak na prawdziwego mistrza gry przystało – opiewa zalety „papierowych erpegów", obudowując zgrabnie tekst mitologicznymi i historycznymi analizami.

Numer złożył i graficznie oprawił Hammer. Na okładce zdjęcia pomieszczeń po PRL'owskiej fabryce win wielowocowych w Twierdzy Kłodzko, w/w zdjęcia również Hammer.

Jerzy *„Jerzy"* Kubok

Poprzedni numer #9

Następny numer #11

Viva La Camp!

Felieton

Słowo „camp” pochodzi z francuskiego, i możemy je z grubsza tłumaczyć jako „zachowywanie się w przesadzony sposób”. Konwencja campu (bądź kampu, zależnie kogo zapytasz) przez ostatnie sto lat miała swoje wzloty i upadki w kulturze popularnej. Stanęło na tym, że „tandeta” stała się swoistą niszą która w domyśle ma być doceniana wyłącznie przez pewien margines widzów, oraz pomijana ze wzgardą przez „dojrzałych”, czy „profesjonalnych” krytyków. I w świetle ostatnich dwóch-trzech lat premier filmowych - zaczynam z rosnącą irytacją spoglądać na aroganckie podejście i coraz bardziej spłaszczone postrzeganie kina. I w związku z premierą cudownego Aquamana - postanowiłem nieco przybliżyć Wam moje spojrzenie na świat, i wyjaśnić dlaczego potrzebujemy więcej filmów jak najnowsze show od Warner Bros.

Przykro mi to przyznać, ale po części sądzę że to jest Nasza wina - wina widzów.

Wraz z postępem technologii pozwalającym na wykonanie coraz więcej i więcej w temacie efektów specjalnych - zaczęliśmy wykorzystywać je by kreować światy jak najbardziej „rzeczywiste”. I nie, nie chodzi mi tutaj koniecznie o odwzorowywanie wyłącznie naszego podwórka w mniej lub bardziej dosłownym znaczeniu. Bardziej chodzi o nurt na poziomie projektu i wykonania elementów filmu - mamić widza jakby-znajomymi elementami i stonowaną paletą kolorów. A w parze ze swoistym „realizmem” nie może przecież na ekranie znajdować się opera mydlana - w związku z czym filmy, adaptacje, scenariusze są „przycierane” do odpowiedniego rozmiaru i koncepcji. Oczywiście, nie jest to jedyna kwestia - camp przeżył swój popularny okres jakiś czas temu, i głównie teraz kojarzony jest z takim Flashem Gordonem - tani, wykreowany w brzydki sposób, ubogi. Ma swój kult, jednak powstał w czasach w których wcześniej wspomniana technologia nie pozwalała na tyle, na ile pozwala nam dzisiaj. Wychodziły więc kolejne, brzydkie potworki które coraz to mocniej uszczuplały zapasy cierpliwości widza czy krytyka. Powstało w ten sposób swojego rodzaju uprzedzenie, i pewnego rodzaju żądza by zmierzać w dokładnie odwrotnym kierunku. I, moim zdaniem - niedawno osiągnęliśmy końcową stację i powinniśmy zawrócić.

Bo naprawdę, w różnych gatunkach filmowych - otrzymujemy kopie kopii jakby tworzone przez jeden zespół pod jedno dyktando. Nie mówię tylko o kinie Superhero, jednak je można wziąć za najlepszy przykład. Tyle szalonych, barwnych i w głębi duszy zabawnych idei zostało poświęconych na ołtarzu wiecznego quasi-realizmu i rozsądku wizualnego.

Doktor Strange, Człowiek Ze Stali, pierwsze dwie odsłony Thora. Wszystkie te filmy w idei reprezentowały coś potencjalnie idiotycznie przezabawnego, a końcowy produkt na ogół okazał się szary, bury i ponury.

Nie każdy musi być „Mrocznym Rycerzem”, ba - im mniej „Mrocznych Rycerzy” w świecie kina tym lepiej,

bo do utworzenia takiego filmu potrzeba wybitnych zdolności - które posiada niewielu. Natury pewnych rzeczy naprawdę nie da się zmienić - powinno się je więc jak najszybciej zaakceptować, przyjąć do serca i zrobić z nich jak najlepszy użytek. Dlatego tak mocno rok temu zachwycił mnie Thor: Ragnarok. Dziwaczny film zrobiony przez dziwacznego reżysera - takiego, który rozumie że kino to nie zawsze musi być inteligentna, emancypowana i egzaltowana idea. Kino może pozwolić sobie na to żeby być tandetne, campowe, ba - czasami powinno. I nie mówię tego w kontekście jakiegoś aroganckiego „powinny powstawać głupie filmy, żeby plebs miał się czym zająć". Mówię to w kontekście „Powinny powstawać campowe filmy, bo mamy prawo dobrze się bawić". Mamy prawo nurzać się w absurdzie, zarówno w sposób ironiczny, jak i kompletnie (paradoksalnie) serio.

Sam Aquaman zaś - jest prawdopodobnie moim ulubionym filmem tego roku. Właśnie dlatego, że jest tak absurdalnie campowy. I stanowi idealnie wyważony punkt w którym mimo cudownej tandety - film nadal jest piękny dla oka i przekonujący.

Tak, zdecydowanie wolę Aquamana od Infinity War. Owszem, wolę Aquamana od drugiego Deadpoola. Czy od Sicario. Czy Bohemian Rhapsody.

Wybieram Aquamana dlatego, że oglądając go poczułem powiew świeżego powietrza. Poczułem to, co rok temu przy Ragnarok, tylko jeszcze mocniej. Poczułem że mam do czynienia z filmem który w pełni rozumie i w pełni akceptuje własny absurd. I mimo tego, a może właśnie dzięki temu - daje z siebie wszystko. Wszystko ze strony pięknego designu, wszystko ze strony gry aktorskiej i dialogów, wszystko ze strony muzyki (no dobra, poza kawałkiem Pitbulla). Ten film po prostu dał mi nadzieję na to, że kino jako takie ma szansę z powrotem przyjąć w objęcia idee zapomniane, bądź wykrzywione przez ostatnich trzydzieści lat. I z uwagi na to chciałem dać coś w stylu wyróżnienia dla dwóch innych campowych filmów, które skradły mi serce w 2018 roku. Pierwszym jest najnowsze Halloween - które wreszcie, po tylu latach przypomniało sobie czym tak naprawdę jest slasher. Jest świetnie poprowadzony, jest dobrze wyposażony, jest doskonale odegrany. Zmieniłbym w nim kilka rzeczy, jednak mimo wszystko - chciałbym zobaczyć więcej takich filmów w kinach. Drugie wyróżnienie zaś należy się Predatorowi - tak, temu którego wszyscy hardkor-tru-niesamowici fani tak opluwają. Predator jako taki był dla mnie bardzo jednorazową ideą - pierwszy film znakomity, pozostałych nie obejrzałbym nawet jakby przystawiono mi pistolet do głowy - a najnowsza kontynuacja Shane'a Blacka po prostu mnie porwała bez reszty. Przyjęła absurdalność oryginalnego pomysłu, podkręciła ją do jedenastu, do miksera wrzuciła charyzmatycznych aktorów i dobrze skrojoną akcję - i gotowe, jedyny sequel filmu z Arnie'm który uważam za wart obejrzenia.

Tym z Was, którzy po przeczytaniu tekstu podsumują całość jako moje tłumaczenie się z szeroko pojętego „guilty pleasure", zadam pytanie. Czy wy zawsze jecie wyłącznie w najdroższej restauracji w mieście? Bo tak mogę podsumować gust filmowy - podobnie do gustu kulinarnego. Można lubić sushi, można lubić steki, można lubić spaghetti - jednak bardzo płaskim spojrzeniem na świat jest miłość wyłącznie do ekskluzywnego, wyszukanego jedzenia. Zupełnie, jakby ktoś swoim domniemanym wyszukaniem gustu próbował nadrabiać braki w charakterze czy pewności siebie.

Powiem Wam więc, wszem i wobec - kochajmy KFC. I kebab na rogu. I zwykłego „chińczyka" który serwuje makaron z krewetkami tak dobry, że urywa głowę.

Tak samo kochajmy niewyszukaną zabawę. Pozwólmy sobie na czystą przyjemność i więcej tandety w życiu. Więcej Aquamanów, więcej Ragnaroków, więcej Halloween. Więcej frajdy w tym, i każdym następnym roku.

Konrad „*Veskern*" Ochniowski

Cpt. Chaos a real super Hero - *Andysocial Industries*

O modowaniu gier wywiad z Aurelinusem

Wywiad

13S Amatorzy robią za darmo to, co profesjonaliści powinni zrobić za pieniądze. Co ciekawe, czasem osiągają dobre rezultaty. Wniosek? Modowanie gier musi dawać prawdziwego kopa. Na czym polega ta przyjemność? Czy nie masz wrażenia, że (przynajmniej niektóre) firmy żerują na modderach?

Aurelinus - To chyba jest trochę tak, jak z pracownikami, niektórzy lubią tabelki, grzebanie w nich, poprawianie, upiększanie. Dla innych, np., ludzi, którzy są zaznajomieni ze współczesnymi językami programowania albo zaawansowanymi grafikami to rodzaj wyzwania. Przynajmniej tak to wygląda patrząc na ich działania. Dla mnie to rodzaj hobby, i dotyczy tylko gier, które oczywiście jestem w stanie „rozebrać na części" i w ogóle mam pomysł co zmienić/poprawić/dodać. Większość tego co zrobiłem, na początku miało na celu załatanie dziur lub niedoskonałości systemu (np. nieuczciwe praktyki AI, mało gry w grze), a potem rozrastało do większego – lub nie – modułu. Szczególnie, gdy nie byłem zadowolony z tzw. endgame'u, co jest dość częstą bolączką gier. Budujesz mozolnie swojego awatara albo drużynę tylko po to, by się ewentualnie sprawdzili przeciw ostatniemu bossowi. Gdyby jednak przyjrzeć się temu portfolio, które mam akurat ja, to tak naprawdę niemal zawsze poprawiam po kimś – NTotSC to pokłosie wydania DSotSC, moduły do F3 i FNV to zebrane „w kupę" cudze pomysły, teraz zajmuję się rozwijaniem modułu do Total War Attila, którego też nie jestem autorem, tak samo było z Shogun 2 Total War. Ale marzy mi się autorski, duży mod z questami i postaciami, np. bardzo chciałbym mieć dostęp do Wastelanda 2, który ostatnio mnie urzekł i rozczarował za razem. A tu niespodzianka – narzędzia nie działają na wersji DC.

Z drugiej strony, bądźmy realistami - 99% modów to po prostu działalność mająca na celu ułatwienie gier.

Przekłada się to na ilość nie jakość, bo oczywiście najlepsze mody mają niewiele wspólnego z cheatowaniem, ale jest ich mało, wszelkiego rodzaju cheaty itp. wynalazki to jednak duża większość ilościowo. Gdyby to jednak przełożyć na MB-GB to oczywiście, dobry moduł to megatony danych w stosunku do prościutkich mod-cheatów.

Co do postępowania firm odnośnie modów – chyba nie, jeśli nawet udostępniają narzędzia do moddingu, to pod wyraźnymi ograniczeniami funkcjonalności. Firmy zazdrośnie strzegą dochodów z wydawania gier, jeśli już pozwalają na modding to z nadzieją przedłużenia życia gry i zwiększenia lub utrzymania zainteresowania nią, bo planowany jest płatny dodatek albo kolejna część gry. A działań Bethesdy, która pozwala na niemal nieograniczony modding (ostro przycięty w wyniku zmiany formatu skryptów na Papyrus) w ogóle nie pojmuję. Ale pochwalam. Był za to – nie ukrywajmy – nieudany skok na kasę w wykonaniu Steama i chyba ta sprawa jeszcze nie jest zamknięta tak do końca, Steam chyba nadal szuka sposobu by

zarobić na moddingu. Oby go nie znalazł.

13S Zakładam, że próg wejścia jest wysoki, czyli trzeba się sporo nauczyć, żeby osiągnąć w moddingu zadowalające rezultaty. Co jest najważniejsze? Przed czym ostrzegałbyś zapaleńców?

A Do poważnych rzeczy – tak, do prostego grzebania w tabelkach (jeśli są) – nie. W tej chwili do poważnych rzeczy, oprócz znajomości silnika gry i narzędzi do edycji, wymagana jest bardzo dobra znajomość języków programowania i w tym ja też powoli wypadam z gry. Niestety nigdy nie brylowałem z matematyki w szkołach, a programowanie na ZX Spectrum mnie nie wciągnęło i skutki tego są właśnie takie, że nauka języków skryptowych w ogóle mi nie idzie. A to jest główna przeszkoda w zr obieniu czegoś naprawdę dobrego.

Ale tak naprawdę, to oprócz dobrej woli i chęci potencjalnego moddera istotne jest to, czy gra posiada narzędzia.

Niestety większość ich nie ma, a dorabianie ich metodami reverse-engineeringu bywa zawodne i mało komu się chce. Jest spora grupa gier, w których chętnie bym pogrzebał (np. ww. Wasteland 2), ale nie ma jak. Dla zaczynających przygodę z moddingiem rada jest tylko jedna – zaczynać od prostych rzeczy, poznawać grę i narzędzia. Czasem zajmie to tyle czasu, że gra przestanie kogokolwiek interesować, ale raz poznane zasady pozwolą potem łatwiej wejść w kolejną grę. Wbrew pozorom - większość gier ma podobną budowę, jak rozgryziesz jedną, to następna już nie stanowi tajemnicy. Czasem zresztą zrobisz moda tylko dla siebie, mam takich kilka, nigdy nie ujrzały dziennego światła.

13S Siedzisz w tym od wielu lat. Kącik który moderujesz na Schronie ma prawie 10 lat (a temat F3 dobrze ponad 100 tys. wyświetleń). Wszedłeś z przytupem, więc musiało być znacznie wcześniej. Masz niezłą perspektywę czasową. Zainteresowanie moddingiem rośnie, czy spada? Chodzi mi raczej o potencjalnych producentów nowych treści, ale opinia o konsumentach też byłaby cenna. I druga, powiązana z tym sprawa. Co Cię motywuje do udzielania porad świeżakom?

A Kiedy zaczynałem – mówimy o 1999/2000 roku - istniał tylko modding hobbystyczny – do praktycznie żadnej gry nie było narzędzi, wszystko robili sami fani. Ale też gry były dużo prostsze, taki Baldur's Gate dał się modować przy pomocy hex edytora, a nawet edytora tekstu, bo cała gra była de facto skryptem w LUA, niespecjalnie nawet zakodowanym. Dopiero w pewnym momencie później i chyba na fali dużej popularności moddingu do BG, po 2002 roku pojawiły się normalne narzędzia do Fallout 1 i 2, Morrowinda, gier FPS. Zainteresowanie moddingiem zawsze było spore, szczególnie pod kątem cheat-modów. Jestem skłonny przyjąć, że większość poszukuje właśnie takich tworów. Zainteresowanie większymi produkcjami modderskimi to raczej skutek uboczny tamtego zjawiska. Patrząc jednak na to, że co rusz jakaś gra dostaje narzędzia (choćby ograniczone i nie widać tu żadnego planu wydawców) trudno wyrokować czy zainteresowanie rośnie czy spada. Niewątpliwie jest wśród graczy większa świadomość istnienia takiego poletka jak modding i ludzie śmielej sięgają po mody. Kiedyś opinia o modach jako sposobu na popsucie sobie gry była dość powszechna i czasem słuszna, nawet dziś. Teraz gracze np. Total War czy gier Bethesdy praktycznie nie wyobrażają sobie grania w czystą grę. Niektóre gry znoszą też znakomicie próbę czasu – z tego co słyszę nadal powstają mody do starych Falloutów, Baldur's Gate. Za modding do Total War Attila zabrałem się z czteroletnim opóźnieniem (względem wydania gry) i nadal mam spore grono subskrybentów – co mnie naprawdę zaskoczyło.

Co do porad – bo naprawdę, w miarę mocno wgryzłem się w GECKa, więc jeśli jestem w stanie pomóc, to czemu nie. Poza tym format forum pozwala na gospodarowanie czasem tak, żeby mi to nie przeszkadzało w życiu.

Z drugiej strony – niestety nie mam cierpliwości do tłumaczenia klasycznych podstaw, nie ma to też sensu. Jeśli ktoś nie chce samemu tych podstaw złapać to wykładanie abecadła donikąd nie zaprowadzi.

Bawiąc się moddingiem trzeba przede wszystkim przygotować się na metodę „zrób i sprawdź co to daje" oraz „zobacz jak zrobili to inni".

Czytanie przewodników do narzędzi to podstawy, które trzeba opanować samemu, to też test czy nadajesz się do tej zabawy. Trzeba też mieć świadomość, że nikt za ciebie nie zrobi twojego moda, pytania muszą dotyczyć konkretów, bo ogólne wymagałyby napisania nowego podręcznika. Czasem też, na późniejszym etapie, staniesz przed ścianą – czegoś nie da się zrobić, bo nie jesteś dość dobry by to opanować albo zwyczajnie nie da się, bo gra/narzędzia nie mają takich funkcji.

13S Czy w Twoim wypadku to ciągle hobby, bezinteresowna zabawa dająca frajdę dla frajdy, czy też element życia „zawodowego"? Można liczyć na jakieś wymierne korzyści?

A Ja tych korzyści nigdy nie szukałem, ale na pewnym forum, wieki temu, padł taki zarzut. Minęło ze 20 lat i nadal nie wiem, jaki niby miałbym interes w darmowym udostępnianiu swoich produkcji (w tamtym wypadku chodziło o to, że ostrzegałem przed grzebaniem w plikach wątpliwej jakości edytorami) czasem nawet płaciłem za serwery z własnej kieszeni – przed erą Dropboxa i Chomika. Nie ukrywam, że kiedyś myślałem, że twórczość tego typu zaprowadzi mnie na fotel pracownika u któregoś z developerów, ale gdy zdałem sobie sprawę czym jest naprawdę praca przy grach, to pozostało to tylko hobby.

Odpowiadając na niezadane pytanie – praca u developera najczęściej jest czymś innym niż się komuś wydaje – albo robisz nie to, co byś chciał, albo nie to na czym się znasz.

Wydaje mi się, ze jedynym ciekawym stanowiskiem jest lead designer albo reżyser gry(czy jak to tam się zwie), ślęczenie nad jakąś częścią nie widząc całości to nie dla mnie. Tu modding ma ogromną przewagę, jesteś wszystkim naraz w produkcji, ale też szanse na zrobienie czegoś dużego są w związku z tym nikłe.

Wydaje mi się też, że modding nie przygotowuje do tego typu pracy, znam bardzo niewiele przypadków, gdy modderzy przenosili się do studiów developerskich, ale nie znaczy to, że ich nie ma. Nie sądzę tylko, że to modding zrobił z nich pracowników, raczej wiedza, którą przy okazji pracy nad modem ujawnili. A ta wiedza nie pochodzi z hobby tylko z wcześniejszych zainteresowań albo ze szkół. Ja ze swoim poziomem wiedzy raczej nie dałbym się namówić na pracę etatową, pewnie zwolniono by mnie po miesiącu za brak kompetencji. To co umiem dobre jest w moddingu, nieprzydatne w produkcji pełnej gry. Chyba, że ktoś dałby mi dość pieniędzy to wiedziałbym co chciałbym wyprodukować i jakich ludzi zatrudnić. I jest taka gra, która wg mnie zbliża się do ideału wg mojej oceny, tzn. co chciałbym stworzyć – tylko jedna – Fallout New Vegas. No dobra, jest jeszcze Wiedźmin 3. CDP za wcześnie pożegnało się z tym tytułem.

A sama praca etatowa – na pewno płacą dobrze, z tego co słyszałem i czytałem. Tylko czy dla potencjalnego moddera to odpowiedni kierunek? Zależy – jeśli ktoś zajmuje się tym amatorsko, jak ja, to nigdy nie wyląduje na stołku.

13S Które z Twoich modów są Ci najbliższe? Które chciałbyś polecić naszym czytelnikom? Jakie mody były dla Ciebie inspiracją, wzorem do tego, jak powinno się je tworzyć?

A Wszystkie lubię, nie wszystkie już pamiętam. Z każdym wiąże się co najmniej kilka miesięcy pracy, to nie wychodzi z pamięci. Na – w sumie – mały moduł do Attila Total War poświęciłem 6 miesięcy. A polecam te, w które jeszcze da się grać (z uwagi na zmiany sprzętu i oprogramowania niektórych gier już zwyczajnie nie uruchomisz), albo warto. Taką zapomnianą, a wartą zagrania jest np. The Fall – Last Days of Gaia, taki Wasteland 2 wydany już… 14 lat temu. Były w nim nawet pojazdy, co teraz ma być wielkim „halo" w Wasteland 3… W sumie nie wiem, czy w ogóle jest w sprzedaży, bo developer upadł zaraz po wydaniu gry, a kupiłem ją przypadkiem z jakimś starożytnym czasopismem (Play?) za grosze. No i miała edytor, i to całkiem poważny, zabrakło mi chęci by coś większego wyczarować, a był potencjał (skończyło się na mini mod-patchu do polskiej wersji). Większość ludzi kojarzy mnie z produkcją modułu do Baldur's Gate, ale ja uważam, że największy i najważniejszy jest - na razie - moduł do FNV, choć chętnie bym go jeszcze rozbudował, gdybym miał odtwórców głosów, bo robienie niemego modułu mnie nie kręci. Nie te czasy.

Inspiracja przyszła z dowiedzenia się, że można w grach grzebać.

Szokiem i radością było zobaczyć własne zmiany w grze po raz pierwszy. Ale przyznam uczciwie, że nie znam takiego modułu, który by mnie zachwycił na tyle, by z nim zagrać od A do Z. Do każdego mam jakieś „ale" i w sumie to używam własnych, albo poprawiam cudze. Jeśli to można uznać za inspirację, to tak było z DSotSC do Baldur's Gate, potem – np. jakimś kiepskim modem do F3 z Nexusa, który mnie wkurzył na tyle, że postanowiłem zrobić swój. Ale jest kilka modułów w historii, które pchnęły modding do przodu i stały się inspiracją dla wielu ludzi. Dla mnie inspiracją jest wydanie narzędzi i sama gra, po prostu nie każda, nawet jeśli je ma, zachęca do zrobienia czegokolwiek.

Wiem też, że istnieje bardzo silna scena moderska do gier FPS, z którą, niestety, nie mam żadnego kontaktu ani wspólnych stycznych zainteresowań (bo rozmawiamy tu głównie o grach cRPG i RTS), ale kilka modułów zrobiło międzynarodowa karierę i było o nich głośno. Zakładam, że nadal scena ta prężnie się rozwija i gracze powinni chcieć spojrzeć łaskawym okiem na mody do każdej gry, choćby dla spróbowania.

Modyfikacje to takie drugie życie gry, zawsze warto nad nimi się pochylić (jeśli są) przynajmniej przy kolejnym podejściu do gry.

Jerzy *„Jerzy"* Kubok

Citadel - Pinterest

Mass Effect

Kosmiczna Postapokalipsa

Recenzja

Postapokalipsa, z którą stykamy się w Falloucie, na dobre zaczyna się za niecałe 60 lat. W roku 2077. Pomimo stosunkowo odległej daty, pierwsze skojarzenia ze światem Fallouta mówią nam o upadku naszego świata. Tego, który codziennie widzimy za oknem. Dopiero po wgłębieniu się w alternatywną historię dostrzegamy ogromne różnice. Te dwa światy, rzeczywisty i falloutowy, rozstały się krótko po drugiej wojnie światowej. Skoro więc już sam Fallout, fundament gatunku, pokazuje, że postapokalipsa to nie tylko upadek naszej cywilizacji, to postanowiłem podzielić się moimi przemyśleniami na temat trylogii Mass Effect. Serii zaszufladkowanej jako Science Fiction, w podgatunku Space Opera. Czy słusznie?

Skoro The Running Man dziejący się w 2017 roku, może być cyberpunkowym Sci Fi, Nowy Blade Runner dziejący się w 2049 biopunkiem, a zapowiadane przez polskiego króla branży elektronicznej CD Projekt dzieło pod wszystko zdradzającym tytułem „Cyberpunk 2077" jest pełnoprawnym sci fi, a Fallout, zaczynający swą postapokaliptyczną historię w tym samym roku, pełnoprawnym dziełem gatunku „postapo", to dlaczego, jeśli w 2077 roku rodzi się jedna z głównych postaci pobocznych, i być może miłość naszego/naszej bohaterki Lara T,soni, nie możemy nazwać Mass Effecta postapokalipsą? No dobrze, niech będzie kompromisowo - space operą wiodącą ku zagładzie cywilizacji. Kolejnej postapokalipsie w tej pełnej końców i początków świata historii.

Podzielę się z wami moją relacją ze zniszczenia świata. Subiektywną, intymną oceną historii, rzeczywistości wykreowanej przez studio BioWare, bez zagłębiania się w mechanikę, czy wszystkie technikalia całej serii. Nie jest to więc recenzja, a bardziej nostalgiczna podróż fana, podsumowującego czas spędzony na wcielaniu się w kosmicznego podróżnika. Jeśli uchowaliście się w grupie osób, które w Mass Efect nie grały i szukacie informacji o tym, czy warto sięgnąć po trylogię opowieści o Komandor Shepard, to odpowiem już teraz, odpowiedzią niech będzie cytat. Jeśli on nie wystarczy, zapraszam na dalszą część tekstu.

„Jebnij w to porządnie i spróbuj jeszcze raz"
- Urdnot Wrex. Jeden z naszych kosmicznych towarzyszy.

Urdnot Wrex
Wikipedia

Mamy drugą połowę XXII wieku, niecałe 100 lat temu ludzkość odkrywa, iż nie jest sama w kosmosie, od 50 lat szybko się rozwija, korzystając z doświadczeń obcych cywilizacji i budując własną potęgę. Nie ma najmniejszej pozycji w Galaktycznym świecie, jest ignorowana przez odpowiednik Międzygalaktycznego ONZ, radę Cytadeli. Zdana sama na siebie, tworzy własne elitarne siły Floty Galaktycznej „Przymierze" o kryptonimie N7, zbierające najlepszych żołnierzy z Ziemi i jej Koloni. Tutaj pojawiamy się my, postać, którą stworzymy raz, i poprowadzimy przez 3 części rozbudowanych gier RPG, spędzimy, patrząc na jej plecy minimum 100 godzin. Zaprzyjaźnimy się z nią i jej towarzyszami, bo choć praktycznie to my kierujemy Shepardem, to ma on swój charakter, sposób wypowiedzi, bycia. Jest postacią, której tylko pomagamy podjąć decyzje, a nie czystą kartą, na którą możemy przelać nas lub nasze

alter-ego. Komandor Shepard jest realny i zarąbisty.

Pierwsza część gry ma w sobie to, co najlepszego ma każde pierwsze wejście w dany świat. Nie zapomina się pierwszego widoku Ksenomorfa, Bitwy na miecze świetlne, wielkich stóp Hobbitów, czy słów „Wojna, wojna nigdy się nie zmienia". Nie zapomina się także ogromnej fascynacji i tysiąca pytań bez odpowiedzi na temat niesamowitych światów, które dopiero co zaprosiły nas w swoje progi. Tak samo jest z Mass Effectem. Pierwsze zwiedzanie Normandii, statku którego plany będziemy znali na pamięć dzięki godzinom spędzonym na jego pokładzie. Odkrywanie nowych ras. Każdy obcy, technologia, czy flora obcej planety to coś zupełnie nowego, nieznanego. I chociaż brakuje odkrywczości światu tej Space Opery, to odgrzewa ona danie w sposób co najmniej dobry, mieszając dary popkultury w soczystą sałatkę i dodając szczyptę swoich przypraw. Mimo że wszystko gdzieś już było, to pytanie brzmi: Czy dobrego schabowego można zjeść tylko raz w życiu ? Nie sądzę.

Thali'Zorah *The-disenchanted.tumblr*

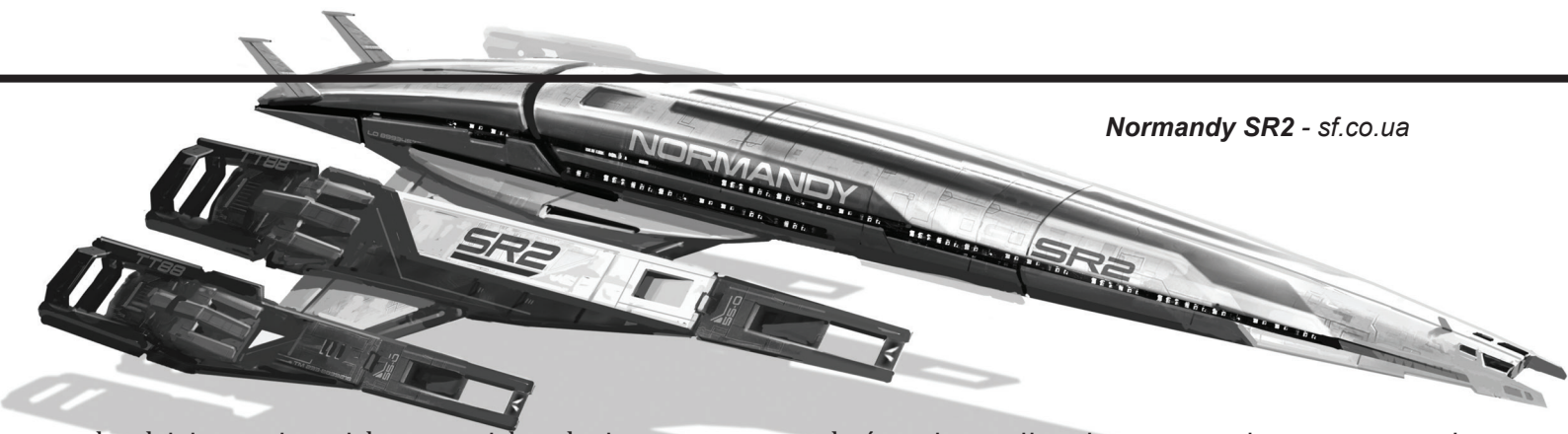
Wstęp do tej galaktycznej serii spełnia swoją rolę doskonale. Już na samym początku przedstawia nam zagrożenie, nieznaną siłę, której widmo przybycia będziemy wyczuwać w powietrzu, robi to jednak bez sztucznego przytłaczania ciężarem, zostawiając nam miejsce na zapoznanie się z otaczającym światem. Zwiedzamy więc planety i kolonie. Poznajemy gatunki obcych, zmiany na Ziemi, przyglądamy się sytuacji politycznej w galaktyce, czy też po prostu zwiedzamy wszechświat. To wszystko jednak tylko elementy, które są niejako podstawą, by można było uznać grę i jej historię za dobrą lub chociaż grywalną.

To, co sprawia, że trudno nie wsiąknąć w świat gry, a wybija się ponad wszystkie inne aspekty, to osobowości, jakie spotykamy na naszej drodze, i to one i ich historie będą napędzały syndrom jeszcze jednej misji i jeszcze jednej rozmowy. Stopniowo poznajemy towarzyszy z którymi będziemy budować nasz kosmiczny „dream team". Otaczające nas postacie są kreowane grubą kreską, zachowując przy tym jednak swoją głębię. Każdy z nich ma charakter w całym znaczeniu tego słowa. Bez popadania w klisze i powtarzalność, ale zarazem, przyciągając nas swoją indywidualnością. To losy każdego z nich i całej naszej drużyny z godziny na godzinę spędzonej w ich towarzystwie będą pochłaniać nas coraz bardziej. Chcąc lub nie chcąc, szybko staniemy się częścią bandy nie, jako Komandor Shepard, ale jako gracz, postronny obserwator, który z pchającym się na usta uśmiechem, będzie obserwował sprzeczki i docinki swojej drużyny. Zżyjemy się z naszą bandą do tego stopnia, że chęć obserwowania ich poczynań będzie przykrywać grubą warstwą wszystkie niedociągnięcia i wady serii.

Szybko przestanie się dla nas liczyć brak sensu i głupoty poszczególnych historii, a ważnym stanie się odbiór tych zdarzeń przez naszą drużyną. Dyskusję z naszymi towarzyszami będą nierzadko bardziej pociągające, niż kolejna walka w misji pobocznej. A wybory związane z ich życiem będą trudniejsze, niż te dotyczące decydowania o losie galaktyki. Bo ta zaczyna nas, w przeciwieństwie do naszych przyjaciół, coraz bardziej wkurzać. Każdy rząd i korporacja odkrywają coraz mroczniejsze karty i najzwyczajniej w świecie popieranie ich grając postacią, która ma myśleć, jest niemożliwie. Z tego powodu smaczki w postaci możliwości uderzenia dziennikarza hipokryty, ataku na skorumpowane siły rządowe, czy opcje dialogowe pozwalające nawrzucać rządzącym elitom, cudownie wpasowują się w klimat gry.

Wspominanie tutaj o tuzinie kontrowersyjnych tematów, jakie seria poruszała i tym, jaki wkład ma w równość płci, o antyhomofobicznym i wolnościowym przesłaniu serii, jest uzasadnione tylko przez popularność serii. Bo gry wideo, zwłaszcza cRPG od samego początku były tworem rewolucyjnym. A rewolucja twórców Mass Effecta to wciąż marne kontynuowanie tradycji gatunku, które w porównaniu z choćby Falloutem, wypada śmiesznie. Jednak przez popularność marki zasługuje na uznanie. Kiedy wejdziemy już w świat kosmicznej paczki osobowości, a misje związane z poszczególnymi towarzyszami zostaną zrealizowane, będziemy musieli pchać naszą historię dalej. I choć ratowanie kolonii, zbieranie surowców i misje dla politycznych możnowładców szybko wyczerpią naszą ciekawość i zaczną nudzić, to wisząca w powietrzu Apokalipsa znów wciągnie nas w świat gry. Żniwiarze będący powodem nadciągającej Apokalipsy to jedni z najbardziej przerażających i wciągających antagonistów z jakimi się spotkałem.

Postacie całkowicie odczłowieczone, tajemnicze, ale niemistyczne. Najlepsze jednak jest to, że im



bardziej poznajemy ich genezę, ich zadanie, tym nasze przerażenie rośnie. Małymi kroczkami zbliżamy się do momentu, w którym nie będziemy z nimi walczyć, a po prostu próbować przetrwać. Tak jak część pierwsza tej kosmicznej trylogii skupia się na poznawaniu świata, na intrygach, polityce i naszej roli w galaktyce, tak część druga uderza w relację z naszymi kompanami. Siłą części Trzeciej są zdecydowanie Żniwiarze, a właściwie nadciągająca apokalipsa. Taki rozkład sił i historii sprawia, że w ostatnim fragmencie jesteśmy zaangażowani w historię na 113%. Znamy już świat gry, mamy swoje zdanie o poszczególnych rasach, rządach i organizacjach, jesteśmy zżyci z naszymi kompanami. Mamy już tych, bez których nie wyobrażamy sobie walki, czy ulubionych handlarzy. To wszystko sprawia, że skupiamy się całkowicie na wojnie o przetrwanie. Sami nie przetrwamy, musimy więc szukać sojuszy, zbierać armię podejmując trudne, moralne decyzje. Chociaż wybory pokroju „Dylematu wagonika" mogą się wydawać przedszkolem moralności, to tutaj działają. Nie czujemy zażenowania, a zaangażowanie. Tak też jest z większością rzeczy, które dzieją się podczas przygody z tą serią. Patrząc z boku, fabuła momentami jest na krawędzi śmiania się z inteligencji gracza. Świat przedstawiony był już przedstawiany w setkach dzieł. Dialogi to bardziej rozmowy po kilku piwach, niż płomienne przemowy. Ale wszystko to staje się bez znaczenia, bo w jakimś momencie po prostu zaczynamy wierzyć w ten świat. Kochać bohaterów, bać się wrogów. Stresować się decyzjami i śmiać się z żartów.

Być może dlatego też zakończenie serii mimo tego, że w momencie premiery 3 części zawiodło fanów, dziś po wielu aktualizacjach tak dobrze działa i zostaje w pamięci. Od pewnego momentu gry wiemy, że zmierzamy ku końcowi. Emocje, które się wtedy wytwarzają, pokazują, najbardziej jak dobrze twórcom udało się wciągnąć mnie i wielu graczy w ten świat. Tak jak początek serii otwierał ją w najlepszym możliwym stylu. Tak zakończenie w najlepszym stylu ją zamyka. Bez poczucia zbędnego niedosytu. Bez zawodzenia. Po prostu kończy naszą opowieść. Zostawiając nas ze wspomnieniami, refleksjami i po prostu poczuciem spełnienia. Przeżycia czegoś świetnego. Uczestniczenia w przygodzie. Bo tym jest Mass Effect. Przygodą. Owszem, trywialną, może dziecięcą przygodą, ale tak właśnie czułem się, spędzając godziny z kosmicznymi towarzyszami i Shepardem. Z wypiekami obserwując świat, w który wciągałem się bez reszty.

Kacper *„Rodrrik"* Kandora

Gdzie jest mój czas

Felieton

Doba wciąż trwa 24 godziny - tu nic się nie zmieniło, ale dlaczego mam tak mało wolnego czasu? Czasu niezaplanowanego. Że siedzę sobie i nie wiem, co by tu porobić. Że robię coś spontanicznego. To w końcu z nudy wypływa kreatywność i powstają pomysły - czasem głupie, czasem mądre. Można więc chyba powiedzieć, że nuda, obok potrzeby, jest motorem napędowym rozwoju ludzkości.

Faktem jest, że „podręcznikowy" podział dnia na 8 godzin snu, 8 godzin pracy, 8 godzin czasu wolnego odszedł do lamusa. Ale jest też tak, że wydaje się nam, że mamy mało czasu dla siebie. Nie mniej istotne od tego co zrobiliśmy jest to, czego nie zrobiliśmy. A że wolny czas możemy spędzać na coraz więcej sposobów, to po prostu coraz więcej nas omija. „Czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal". Skoro na tyle rzeczy nie starcza nam czasu, to przecież musi oznaczać, że mamy go za mało!

Wrażenie uciekającego czasu spotęgowało pojawienie się telewizji informacyjnych. Wywołują one wrażenie, że zawsze dzieje się coś wartego naszej uwagi, coś ważnego. Jest to jednak tylko po części prawdziwe, bo zawsze dzieje się coś.

>>DEMOGRAFIA, PRACOHOLIZM, STYL ŻYCIA<<

Dużo czasu skradły nam zmiany demograficzne. W poszukiwaniu lepszego życia ludzie migrują do dużych miast powodując ich rozrost. Można więc mieszkać i pracować w tym samym mieście, ale na drogę do i z pracy tracić nawet 2 godziny dziennie. Chociaż równie dobrze można te 2 godziny dziennie tracić na dojazdy do pracy z innego miasta... Dlaczego by nie? Na jedno wychodzi.

Nie bez znaczenia są oczywiście nadgodziny, które niektórym ludziom potrafią wykraść sporo czasu. Spada ilość wolnego czasu, ale i jego jakość. Pracoholik, któremu dotarcie do pracy zajmuje godzinę nie ma do dyspozycji „takich samych", tylko mniej, godzin wolnego czasu, jak osoba pracująca 8h dziennie, a która mieszka obok miejsca pracy. Ma on wolnego czasu i mniej, i, z powodu zmęczenia, gorszej jakości. Z kolei przepracowanie może prowadzić do problemów ze snem i zamiast niezbędnej regeneracji mamy przewracanie się z boku na bok. Błędne koło.

W związku z migracjami ludności do większych miast rozerwaniu ulegają międzypokoleniowe więzy rodzinne. Dziadkowie coraz rzadziej mieszkają tam, gdzie wnuczki. Kiedyś w sytuacji kryzysowej, gdy potrzebowałeś czasu na załatwienie czegoś, chętnie pomagali i mogłeś zostawić dzieci pod ich opieką. I miałeś czas na swoje sprawy.

Pracodawcom wygodnie lokować swoje firmy w dużych miastach, bo tam łatwiej im znaleźć pracowników. Tak więc w dużych miastach powstaje dużo miejsc pracy (bo już jest ich dużo), co zachęca potencjalnych pracowników do przeprowadzek. Duży rynek pracowników powiększa rynek pracodawców, który powiększa rynek pracowników, który... Pozostawienie tej sprawy niewidzialnej ręce rynku problemu nie rozwiąże. Rozrost dużych miast to też inne problemy - obniżenie potencjału gospodarczego i intelektualnego mniejszych miast, czyli tzw. drenaż mózgów. Trudno się dziwić ludziom, że chcą dla siebie lepszego życia, rozumianego jako wyższe zarobki, czy spełnienie zawodowe. Taka sytuacja zresztą to lustrzane odbicie czasów kolonialnych i stosunków na linii metropolia - kolonia. Szeroko rozumiane elity społeczne wyjeżdżały „za chlebem" z kolonii do metropolii. W efekcie zubażały swoje kraje, a robiły to, bo... mogły.

Kwestię nadgodzin i walkę z pracoholizmem też może wspomóc prawo. Przepracowany i zmęczony człowiek jest po prostu mniej wydajny (strata dla gospodarki) i

bardziej narażony na zachorowania (koszty leczenia i „koszty niepracowania"). Najzwyczajniej w świecie w interesie narodu i państwa leży zdrowe społeczeństwo.

Problem długich dojazdów może z kolei rozwiązać rozwój technologii pozwalający na pracę zdalną. Już pomagają w tym telekonferencje, a może pojawią się jakieś technologie znane z kart powieści s-f jak np. hologramy, czy zdalne manipulatory umożliwiające wykonywanie operacji medycznych na odległość.

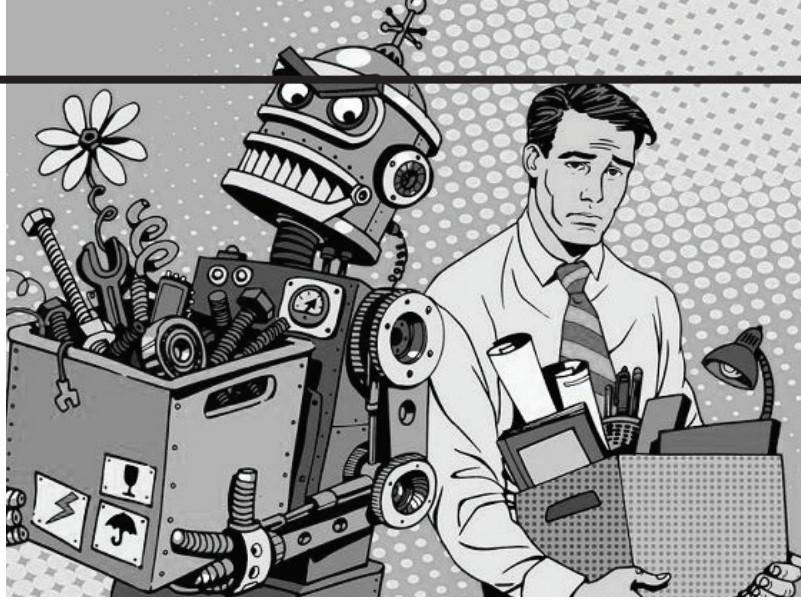
>>ŚWIADOMOŚĆ<<

Zapewne powstało już niejedno naukowe opracowanie na temat kradzieży czasu, za którymi stoją media społecznościowe i elektroniczne gadżety, obsługa „wirtualnego ja", sprawdzanie co rusz „co tam słychać na fejsie", itp. W kwestii nadużywania nowinek technologicznych - smartfonów, mediów społecznościowych, itp. można być jednak optymistą. Tu czas działa na naszą korzyść. Świadomość dotycząca świeżych zjawisk i związanych z nimi zagrożeń może tylko i wyłącznie rosnąć. Niestety, istnieje oczywiście możliwość, że rozwiązania dzisiejszych problemów wygenerują nowe.

We wspomnianej powyżej kwestii świadomość jest naszym sprzymierzeńcem w walce o czas. Natomiast jest sfera, w której ona nam na (na razie) nie służy. Chodzi o świadomość konsumencką. Jeśli czytasz etykiety na produktach spożywczych i nie chcesz się zajadać sztucznościami i konserwantami, to wędliny w byle mięsnym pod blokiem już nie kupisz. Jeśli wiesz, w jakich warunkach pracują i ile zarabiają pracownicy fabryk odzieży w Azji, czy w Ameryce Środkowej, nie skierujesz już swoich pierwszych kroków w poszukiwaniu swetra do sieciówki w pobliskiej galerii handlowej. Żeby zjeść zdrowo i przyodziać się w „sprawiedliwe" ubrania stracisz trochę czasu na dojazd do sprzedających je sklepów.

Kiedyś było łatwiej - w czasach rynków lokalnych człowiek nie musiał się jakoś szczególnie interesować, żeby wiedzieć, co kupuje. Kupował miejscowe i wiedział, że to było dobre. Ale mamy XXI wiek i globalizację. Producent żywności nie odpowiada za jej jakość przed społecznością okolicy zakładu, tylko za zysk. Lokowanie fabryczek odzieży przez międzynarodowe firmy w egzotycznych miejscach sprawia, że menadżerowie tychże spółek nie znają nawet z imienia i nazwiska pracowników firm pod-pod-podwykonawców.

Tak więc na razie musimy się nagimnastykować i czasu trochę natracić, żeby kupować dobrej jakości żywność i inne produkty. Są one na razie słabo dostępne. Jednak wraz ze wzrostem świadomości staną się bardziej popularne i zwiększy się ich dostępność.



>>CZŁOWIEK JAKO MASZYNA DO PRZERABIANIA TREŚCI<<

Pewnie zdarzyło ci się słyszeć kogoś mówiącego, że na urlopie „wreszcie będzie miał czas coś zrobić" albo „nadrobi zaległości". Książkowe, filmowe, growe, serialowe. Takie czasy, w końcu tyle teraz tych seriali kręcą, że nie ma kiedy pożyć. A może sam się cieszysz na zbliżający urlop i że w końcu odhaczysz z listy rzeczy do zrobienia kilka pozycji?

Lista rzeczy do zrobienia to przydatna rzecz, ale w powinna raczej służyć do zapisywania obowiązków, a nie przyjemności. Co to za przyjemność, którą MUSIMY zaliczyć? Gdzie czas na nudę, taką prawdziwą nudę, że nie ma co robić? Nuda to kreatywność. Gdzie czas na spontaniczność, skoro tyle rzeczy czeka na odhaczenie z listy?

Rozwój szybkiego Internetu to też rozwój usług abonamentowych. Łatwo zostać ich niewolnikiem. Kiedyś były to tzw. darmowe minuty do wygadania przez telefon („no cześć, ty, dzwonię bo mi jeszcze zostały minuty z zeszłego miesiąca, co tam?"), dzisiaj sto kanałów w jakości HD, abonamenty na seriale i muzykę. Zawężamy sobie możliwości dysponowania własnym czasem. Niby to wcale nieprawda, przecież mogę robić to, na co mam ochotę, ale z drugiej strony głupio nie korzystać, skoro już się płaci.

W związku z powyższym problemem powstało nawet ohydne wyrażenie „konsumowanie treści". Czytanie książek, czy oglądanie filmów kojarzy mi się z czymś przyjemnym, z czymś co robię, bo mam na to ochotę, co mnie rozwija i dostarcza przyjemności. Konsumpcja natomiast to mus. Muszę coś zjeść, żeby mieć energię, muszę się napić, bo człowiek bez wody po prostu umiera. Ale konsumować serial? Obejrzeć, przetrawić i, za przeproszeniem, wysrać i wypierdzieć?

>>TO SKOMPLIKOWANE!<<

Nigdy nie kupowałem odkurzacza, ale wydaje mi się, że jeszcze te 10 lat temu poszedłbym po prostu do sklepu i po kilkuminutowej rozmowie ze sprzedawcą

i opłaceniu towaru w kasie wyszedłbym ze sklepu z odkurzaczem pod pachą.

Dzisiaj zapewne wyglądałoby to tak... Zacząłbym od wyszukiwarki internetowej, potem przeczytałbym kilka artykułów dzięki którym stałbym się takim ekspertem od odkurzaczy, że sam mógłbym je sprzedawać. Przy okazji okazałoby się, że wcale nie chcę zwykłego urządzenia do wciągania brudów, bo są takie lepsze odkurzacze, które mogą jeszcze to i to, o czym wcześniej nie wiedziałem. Ale teraz już wiem i potrzebuję jednak takiego lepszego. Mając określony budżet zawęziłbym (dzięki porównywarce cen) wybór do 10 modeli. Przeczytałbym po 20 opinii temat każdego z nich z osobna (dziękuję, Internecie) i jedna z opinii zasiałaby ziarno niepewności. Że jednak lepiej dopłacić te 120 zł i wybrać spośród trzech innych modeli. Że warto tyle dopłacić, te 120 zł dużej różnicy w portfelu nie zrobi, a zrobi dużą w kwestii odkurzacza. No to czytam na ich temat opinie, no ale ile można... Dobra, trzeba podjąć męską decyzję, tak więc odrzucam jeden z tej trójki i zostają już tylko dwa. Na serwisie z filmikami oglądam nagrania klientów, którzy nagrali proces rozpakowywania tych modeli, pokaz działania i podzielili się również spostrzeżeniami na ten temat. Już tylko dwa! Muszę się z tym przespać, jutro podejmę decyzję. Nazajutrz chodzę skołowany, bo może ten, a może tamten? Trudno, raz kozie śmierć, wybieram jeden z nich. Zamawiam w Internecie i już po kolejnych dwóch dniach oczekiwania na przesyłkę mogę poodkurzać w mieszkaniu.

Chcesz kupić spodnie? Żaden problem - wystarczy odwiedzić 17 sklepów z odzieżą w galerii handlowej, pooglądać, poprzymierzać. Może nawet dzisiaj uda ci się je kupić!

>>OCENOZA<<

Wspomniane już wcześniej porównywarki cen i serwisy z opiniami z założenia ułatwiają nam życie. Świetnie sprawdzają się przy okazji drogich i skomplikowanych rzeczy, dzięki czemu możemy dobrać najlepsze dla nas rozwiązanie i nie przepłacić. Rzecz w tym, że oceniać można chyba wszystko i być może istnieją już ludzie, którzy sugerują się opiniami w Internecie przed zakupem dwóch par skarpet (5 zł za parę).

Spotkanie z dwójką dawno niewidzianych znajomych? Mam tak mało cennego czasu, że żal byłoby go zmarnować na pobycie w jakiejś kiepsko ocenianej knajpce. Lepiej wyszukać sobie coś z dobrymi ocenami, wiadomo. I kolejny cios zadany spontaniczności.

>>PROBLEMY PIERWSZEGO ŚWIATA, CZYLI CZEGO OCZY NIE WIDZĄ, TEGO SERCU NIE ŻAL<<

Człowiek biedny jest biedny tzn. ma mało pieniędzy, więc ich wydanie nie stanowi dla niego problemu. Za to bogatszemu możemy tylko współczuć - którą konsolę wybrać, jaki plecak na wypady w góry, wakacje w Wietnamie, czy w Maroku? Mętlik w głowie.

Świat się zmniejszył - widzimy, jak żyją inni dzięki telewizji i internetowi. Widzimy różne miejsca na Ziemi, ponadto każde z nich jest praktycznie dostępne. Loty na bliższe odległości dramatycznie potaniały (przy zakupach okazyjnych), a na dalsze podróże też już nas stać. Kilkugodzinny lot i już. Na bilet lotniczy nie musimy już pracować 10 miesięcy. Wszystko wydaje się być w zasięgu ręki, ale przecież odwiedzimy przez całe życie tylko małą cząstkę świata...

Kiedyś człowiek mógł sobie co najwyżej pomarzyć, wiedział, że to i tak nie dla niego. A jeśli nawet dla niego, to tylko jedno jedyne wymarzone TO miejsce. Dzisiaj wymarzonych miejsc możemy mieć choćby i 10 a raczej na pewno większości z nich nie odwiedzimy. Taka strata, tyle nie zobaczymy!

Im więcej mam pieniędzy, na tym więcej mnie stać. Na im więcej mnie stać (im mam większy wybór wydania pieniędzy), tym więcej jednak nie kupię. Szukając informacji na temat konsol do gier, plecaków na wypady w góry czy porównując egzotyczne miejsca na urlop tracimy czas po to, aby móc znowu stracić czas. Oczywiście w jakże miły sposób, ale jednak.

Tu też w warstwie słownej zaszła smutna zmiana. Człowiek XXI wieku nowych miejsc, czy wrażeń już dość często nie doświadcza, nie zwiedza, nie poznaje, nie odczuwa. On je zalicza.

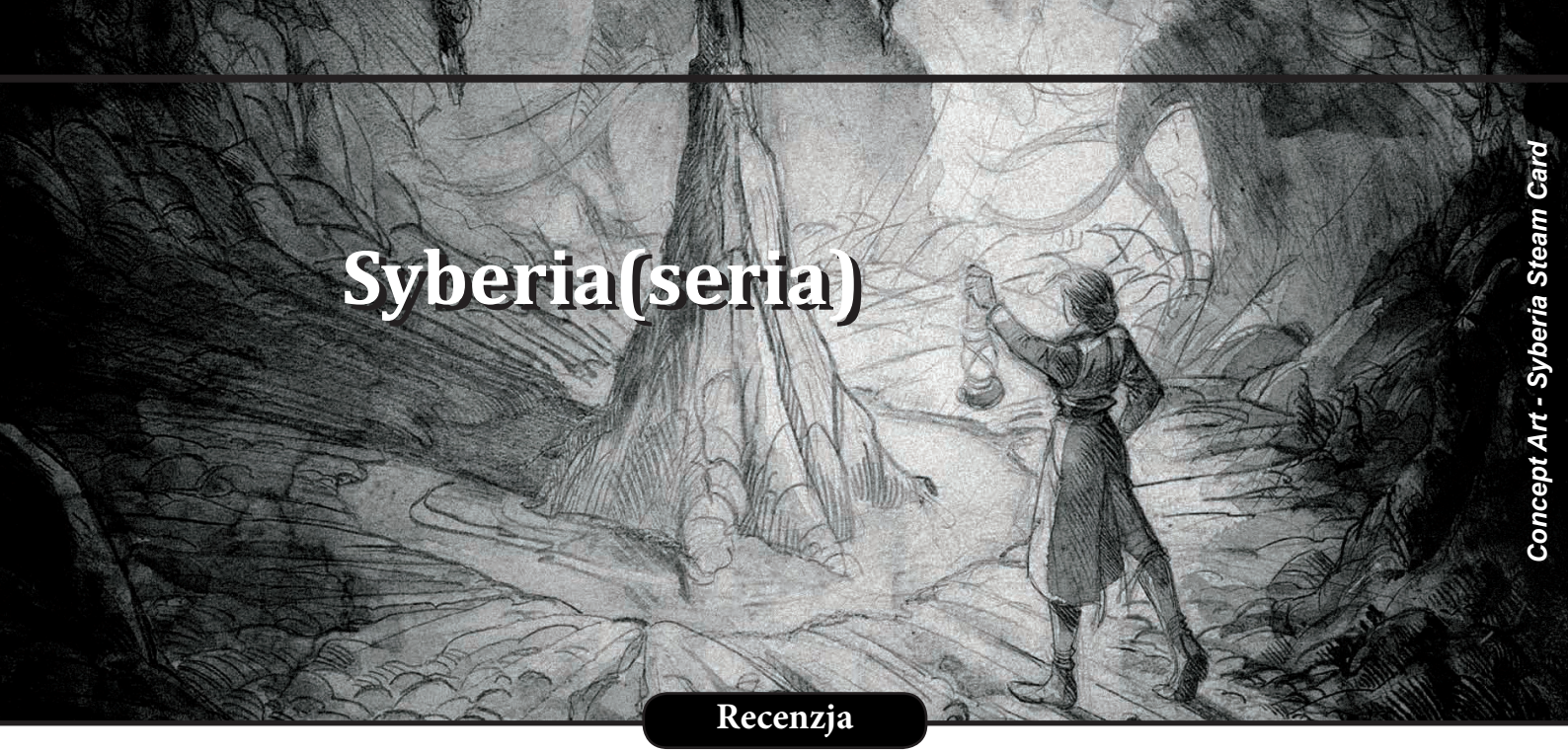
>>PORZUCIĆ WSZYSTKO TO WSZYSTKO ODZYSKAĆ<<

To, że doba ma 24 godziny jest dla tzw. współczesnego człowieka również dobrą wiadomością. Z czasem jest jak z jedzeniem. Jeść trzeba, czas też trzeba jakoś spędzać. Rezygnując np. z mięsa w swoim jadłospisie odkryjesz całe uniwersum nowych potraw.

Jeśli porzucisz pewne aktywności (choć zwykle chodzi raczej o „bierności"), okaże się, że masz całkiem sporo czasu dla siebie. Odzyskałeś go, gratulacje. Coś trzeba z nim zrobić. Może wrócić do nieco już zakurzonego hobby z dzieciństwa, które przecież sprawiało ci tyle frajdy? A może to dobry czas, by wkręcić się w nowe? Może zadzwonić to babci, z którą dawno nie rozmawiałeś, albo odezwać się do starego kumpla, z którym kontakt się jakoś tak urwał bo nie ma konta na fejsie?

Dziękuję Agnieszce Bańkowskiej za kilka pomysłów do artykułu oraz Januszowi Zielińskiemu za to samo, a zwłaszcza za przypominanie się i dopingowanie mnie do pracy. Bez niego ten artykuł by nie powstał.

Krzysztof Jóźwik



Concept Art - Syberia Steam Card

Syberia(seria)

Recenzja

To będzie nietypowa recenzja serii gier przygodowych "Syberia". W pierwszą i drugą część grałem bodajże (nie pamiętam już kiedy wszedłem w posiadanie karty graficznej z obsługą 3D) 10 lat temu. Trzecią zaś przeszedłem razem z prowadzącym kanał Przygodomaniak w YouTube, oglądając zapis jego zmagań z grą. Czy to wyraz lekceważenia tematu? Zdecydowanie nie, gdyż najważniejsze co nadal pamiętam to emocje, jakie towarzyszyły mi gdy poznawałem świat „Syberii".

Gry przygodowe nigdy nie stały na pierwszej linii elektronicznej rozrywki, ich wkład w kulturę masową jest znikomy. Turnieje, mistrzostwa, wreszcie kontrowersje "bo ktoś się za dużo nagrał i sobie lub komuś coś zrobił" omijały ten gatunek gier. Bliżej im do dobrej, a wręcz idealnej książki. Czyli takiej, w której ma się możliwość podejmowania decyzji, a nawet wpływu na jej zakończenie. Nieliniowość co prawda, to nadal rzadko spotykane rozwiązanie w przygodówkach. Jeśli twórcy chcą czymś zaskoczyć gracza, to stawiają na elementy zręcznościowe i logiczne. Jednak podstawą dobrej gry przygodowej jest przede wszystkim fabuła oraz klimat. W serii "Syberia" odpowiedzialny jest za to Benoît Sokal. Ten belgijski rysownik, po pracy nad pierwszym projektem - grą Amerzone - w 2002 roku razem z firmą Microids, oddał w ręce graczy „Syberię".

Tę grę można opisać jako z jednej strony jako mistrzowskie zestawienie ze sobą kilku płaszczyzn rzeczywistości współczesnego świata Zachodu. Mamy tu korporacyjną bezduszność, blichtr i pustkę świata tzw. wyższych sfer, z których wywodzi się bohaterka serii, młoda prawnik Kate Walker. Zarazem akcja gry toczy się w trochę alternatywnej rzeczywistość, w której jest miejsce na wielką przygodę i pęd do realizacji marzeń. Do tego zaś rodzinny dramat, który trafia rykoszetem w inne osoby.

Z drugiej zaś strony Syberia jest festiwalem wyobrażeń mieszkańca bezpiecznej i sytej (jeszcze) Zachodniej Europy, na temat środkowo wschodniej części kontynentu, a zwłaszcza Rosji. Często śmieszne tezy publicystycznych przedstawicieli prawej strony debaty publicznej, o tym jak Zachód nic o nas nie wie i to mimo tego że od lat do niego chcemy wejść, w Syberii pokazują się w pełnej krasie. Cywilizacja, ład i porządek kończy się gdzieś na granicy Niemiec. Za wielkim murem znajduje się pas dzikiej ziemi niczyjej, a dopiero za nim kraj w którym wszystko jest możliwe. Czyli Rosja. Sowieckie klimaty mogą tam współistnieć razem z XIX wiecznymi wyobrażeniami o Rosji, jako nadal do końca nie zbadanym i tajemniczym miejscu.

Chyba tylko mieszkańcy tych krajów Europy, które nie zaznały na swoich plecach oddechu imperialnej Rosji oraz sowieckiego okrucieństwa, mogą romantycznie wzdychać za krajem na wschód od nas. Benoit Sokal niestety nie jest (co oczywiste) Dmitrijem Głuchowskim. Brak mu polotu i lekkości, stosuje więc banał. Jednak w pierwszej i drugiej odsłonie Syberii, wszystko się ze sobą przegryza, czego efektem są właśnie te dwie ponadczasowe gry.

Przygodę zaczynamy od "grubego kalibru". Do deszczowego, sennego wręcz miasteczka Valadilene położonego we francuskich Alpach, przybywa amerykańska prawnik, wspomniana już Kate, by zakończyć sprawę korporacyjnego przejęcia firmy Voralbergów, zajmującej się produkcją zautomatyzowanych zabawek. Nasza bohaterka trafia w sam środek ceremonii pogrzebowej, będąc świadkiem przemarszu konduktu żałobnego z trumną właścicielki, Anny Voralberg. Konduktu, co warto nadmienić, składającego się z samych steampunkowo wyglądających robotów. Sprawa wydaje się więc prosta. Jedyny właściciel nie żyje, a firma - z racji

produkowanego asortymentu który działał bez "przyszłościowej" elektroniki - upadła. Należy więc wszystko jak najszybciej przejąć, zamknąć, a w przyszłości być może sprzedać. Najlepiej developerom oczywiście. I wracać do Nowego Jorku, gdzie czeka narzeczony, rodzina, znajomi - co doskonale w grze zostało przedstawione przez możliwość prowadzenia rozmów telefonicznych (przez komórkę oczywiście) z bliskimi. Dociekliwa Kate Walker trafia jednak na informacje, że nadal być może żyje młodszy brat Anny - Hans, genialny konstruktor i twórca wielu rozwiązań stosowanych w fabryce - który wiele lat temu udał się do Związku Radzieckiego w poszukiwaniu…

I tu zaczyna się nasza wielka przygoda. Razem z Kate Walker gracz udaje się na poszukiwania Hansa Voralberga, który wiele lat temu założył, że do takiej sytuacji może dojść. Przygotował więc specjalny, mechanicznie napędzany pociąg, którego obsługa nieraz przysporzy graczowi wielu wyzwań. W międzyczasie zaś Kate (oraz gracz) zanurzą się w mroczną historię dzieciństwa i młodości Hansa, poznając jego marzenia, obsesyjne wręcz poszukiwania wyspy na której żyje ostatnie stado mamutów. Do celu podróży trzeba będzie się przedostać (i to wręcz dosłownie) przez niespełnione plany, marzenia, skrywane żądze osób spotkanych podczas wyprawy. Ich życie splotło się z życiem tajemniczego Hansa, którego gracz ma odnaleźć.

Świat, jaki razem z bohaterką „Syberii" przemierza gracz, w pierwszej części jest opuszczony, bądź chyli się ku upadkowi. Zamknięta fabryka automatów Voralbergów, przemysłowe miasto Komkolzgrad czy ośrodek wypoczynkowy Aralbad, położony przy wysychającym jeziorze. Lokacje idealnie dopasowane wyglądem, do historii jaka się w nich dzieje. Na to wszystko zaś nakłada się przemiana głównej bohaterki, która z każdym poczynionym w grze krokiem odrywa się od świata w jakim do tej pory żyła, by wejść w ten, w którym istnieją idee oraz cele warte poświęcenia.

Historia w „Syberii" i „Syberii 2" przedstawiona jest poprzez renderowaną grafikę 2D, w której umieszczono trójwymiarowe postacie, dodając do tego efekty świetlne. Pozwoliło to na przedstawienie klimatu odchodzącego świata, perfekcyjnie wręcz korelującego z ludzkim przemijaniem i walką, by zrealizować własne marzenia. Do tego, jak to w grach przygodowych bywa, fabułę do przodu popychają łamigłówki i logiczne zagadki, do których trzeba wpierw coś znaleźć by potem tego użyć.

Minęło 13 lat, i na początku tego roku - w końcu - pojawiła się trzecia część przygód amerykańskiej prawnik Kate Walker. Gra, jak przystało na obecne czasy została przeniesiona w tryb 3D. I niestety, co jest też kolejnym "wymogiem" czasów, jej sterowanie zostało przypisane do konsolowego pada. Co w połączeniu z błędami grze, jak zawieszanie się postaci na krawędziach, dało efekt srogiego w falstartu. Obserwując poczynania prowadzącego kanał Przygodomaniak, zostałem oczywiście pozbawiony bezpośrednich emocji związanych z rozgrywką, mogłem za to sycić się widokami i chłonąć dźwiękową oprawę za którą odpowiada znany z bethesdowych „Falloutów" Inon Zur.

Klimat oraz historia niestety/stety nie ma nic wspólnego z wydarzeniami z poprzednich części. Kate Walker nadal znajduje się w Rosji, ale tym razem jej los wiąże się plemieniem Jukoli, poznanych w drugiej części Syberii. Korpulentni, trochę dziecinni Eskimosi stoją przed wyzwaniem odbycia wyprawy na tereny rozrodcze hodowanych przez siebie wielkich strusi. Wędrówka taka odbywa się raz na jakiś czas, i jest trwale wpisana w tradycję i wierzenia Jukoli, które jednak nijak mają się do współczesnych czasów. Te reprezentuje zaś grupa omnipotentnych najemników. Jakby tego było mało, o Kate Walker przypomina sobie jej poprzednie życie, w osobie prywatnego detektywa ścigającego ją za rzekomo popełniony przekręt z firmą Voralbergów i morderstwo.

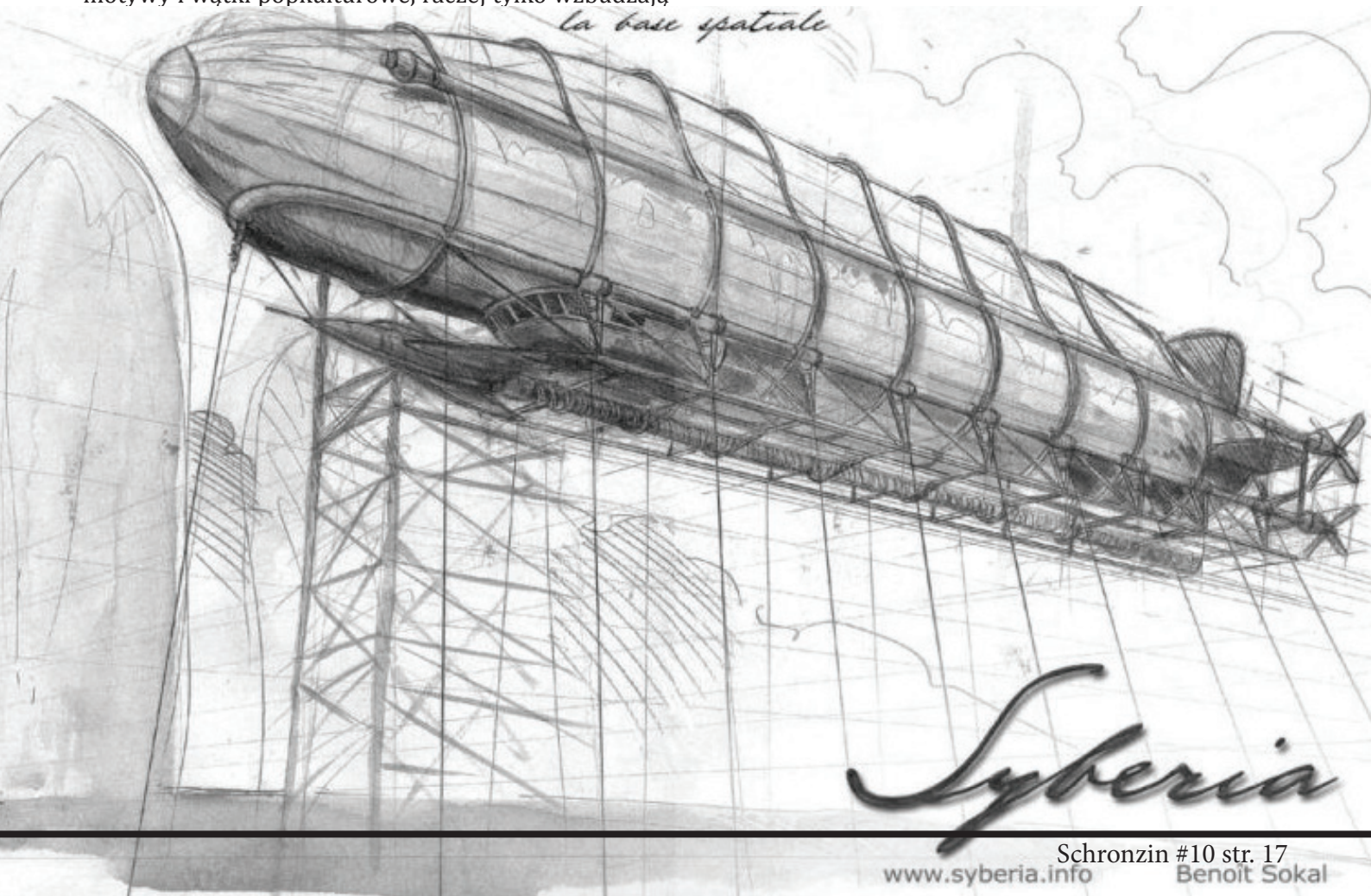
I to by było tyle, jeśli chodzi o historię panny Kate, bo dalej zaczyna się to co zostało tylko naszkicowane w poprzednich „Syberiach", podróż przez alternatywną wizję Rosji, widzianą z perspektywy Zachodu, w której może obok siebie istnieć sowiecka, socrealistyczna prząśność oraz steampunkowe maszyny Hansa Voralberga. No i oczywiście plemienni Jukole, ze swoimi fantastycznymi zwierzakami. Ten fabularny misz-masz dobrze sprawdzał się w dwóch poprzednich częściach. W trzeciej jednak poległ, przygnieciony błędami gry

oraz pokazaniem środkowego palca graczom PC, preferującym tradycyjny sposób sterowania. Przejście gry w pełen trójwymiar, sprawiło że do nieodłącznych zagadek weszła możliwość obracania używanych elementów. To jednak za pomocą myszy w grze nie było łatwe do wykonania. A na pewno w jej wersji z kwietnia br, gdy została przeprowadzona rozgrywka nagrana na kanale Przygodoskop. Gdy już pojawia się nić, po której można wejść w klimat świata w jakim znalazła się panna Walker, i oddać mu się tak samo jak w poprzednich grach, to zaraz pojawia się *jebs* obuchem błędu w grze. Nie są to nawet jakieś "wykrzaczenia" w grze, ale ustawienie się w niewłaściwy sposób w danej lokacji, co sprawia równie niewłaściwe ustawienie kamery. To zaś prowadzi do stanu, w którym nie można namierzyć aktywnego przedmiotu lub pola, i kończy się bieganiem w te i wewte po naprawdę obszernych lokacjach. Dobrodziejstwo trójwymiaru, zamiast tchnąć w grę powiew świeżego, syberyjskiego wiatru, sprowadziło na nią lekko zatęchłe i radioaktywnie skażone powietrze.

„Syberia 3" nie niesie na swoich barkach historii związanej z życiowymi dramatami, czy z podejmowaniem wyborów. Jest raczej grą o szukającej odmiany przedstawicielce dostatniego świata zachodniego, która rzucona w dziki świat, postanawia dla tego świata zrobić coś dobrego. To modna motywacja do podjęcia zmian w swoim życiu, dobra na okładkę lifestylowego czasopisma, a nie kontynuacji legendarnych gier. Pojawiające się w grze kultowe motywy i wątki popkulturowe, raczej tylko wzbudzają wzruszenie ramion, gdyż ciężko się z nimi bliżej zidentyfikować. No chyba, że się samemu wyjechało na koniec świata, pomagać żyjącym tam ludziom, bo tu na miejscu byłoby zbyt nudno. Nie jest więc jakimś rozwinięciem historii bohaterki, z którą gracz mógł się wcześniej zżyć. A i z jej przygodami utożsamić, i próbować zrozumieć swoje problemy. „Syberia 3" jest więc raczej czymś na kształt „Fallouta 3", czyli próbą zbudowania nowych ram dla znanej (i lubianej) marki, a nie twórczego rozwinięcia tego co było wcześniej, nadając mu jednak nowe znaczenie.

Dwie wielkie gry, które śmiało można by połączyć w jeden tytuł. I ich kontynuatorka, odmieniona, trochę obca i niedostępna. Wyprodukowana jakby ze świadomym założeniem, że po wielkiej przygodzie odwracającej życie o 180 stopni, musi przyjść kac zagubienia. Otwarte zakończenie może sugerować jej kontynuację, a wypuszczenie kolejnych poprawek, to działania mające pokazać fanom, że warto uwierzyć w ten projekt. Ja wiarę utraciłem gdzieś nad brzegiem wyschniętego jeziora Aralskiego. Może wróci ona na swoje miejsce, tak jak Hansowi Voralbergowi (z pomocą Kate Walker) udało się końcu dotknąć mamuciego futra. Póki co uważam, że tę historię można śmiało zakończyć na dwóch pierwszych, perfekcyjnych odsłonach, trzecią traktując tylko jako nie do końca udany eksperyment.

Marek *„Squonk"* Rauchfleisch



The Banner Saga

The Banner Saga Steam

Fantastyczna Postapokalipsa

Recenzja

Istotą Sagi sztandarów jest postapokalipsa. Walka o przetrwanie i dysponowanie ciągle kurczącymi się zasobami. Nieustanna droga, ucieczka przed zbliżającym się widmem permanentnej zagłady. Ujawnianie się morderczych instynktów, które po prawdzie zawsze w ludziach siedziały, zamaskowane jednak pozłotką kultury. Chore rzezie dokonywane przez walczących o jedzenie sąsiadów czy nawet członków rodzin. A czasem irracjonalne, morderstwa w myśl zasady „jedzmy i pijmy, bo jutro pomrzemy", koniec dla wielu jest nieunikniony. Prowiantu nie ma, więc wedle tego, co pokazała nam długa historia ludzkości, zostaje śmierć, gwałt i ogień. Dochodzi do tego znany od wieków motyw zombie przekształcany czasem w mutacje, wyniki promieniowania, a w tym wypadku w „spaczenie". Znów jak w wielu innych postapokaliptycznych historiach bohaterowie są zmuszeni walczyć ze zmienionymi w krwiożercze bestie członkami rodzin. Wszystko to przytłoczone brutalną i ciężką warstwą nieodwracalności i doniosłości decyzji. Gra w mikro i makro skali wystawia nas na wiele prób, których konsekwencjami są wyrzuty sumienia, o których gra nie daje nam zapomnieć, przypominając co rusz o naszych wcześniejszych decyzjach, które rzutują na całą historię. Nie ma oczywistych wrogów, nie ma jednoznacznie dobrych wyborów. Nasi sprzymierzeńcy, którzy walczą z nami ramie w ramię, kilka chwil później mogą próbować wbić nam nóż w plecy.

Główni bohaterowie umierają, a historia się nie kończy. Najlepszym sprawdzianem wartości historii jest jej zakończenie, które przez całą podróż, przez trzy części gry, nigdy nie wydaje nam się oczywiste. Egzystencjalne pytania krążące wokół jednego „czy warto ratować stary świat", który pomimo fantastycznej otoczki jest przerażająco realnym odbiciem naszej rzeczywistości. Rasizm, równość lub nierówność płci, deprawacja władzy, podział społeczeństwa, czy kwestie „przynależności narodowej", przeniesione tu na przynależność do fantastycznych ras, czyli dzielenie się na swoich i obcych i powiązana z tym kwestia uchodźców. Walczymy o obronę świata, który sam w pewien sposób zgotował sobie nadchodzącą zagładę. To właśnie powtarzające się pytania o zasadność, sens naszych poczynań, to, czy prowadzimy ludzi podążających za nami w dobrą stronę, czy w ogóle możemy ich prowadzić i o powód, dla którego jeszcze się nie poddaliśmy, jest największą siłą tej gry. Zwłaszcza że nie dostajemy odpowiedzi, sami musimy odpowiedzieć sobie na te pytania.

Mamy mnóstwo okazji do przemyśleń. Ponieważ cały czas w grze to właściwie ciągłe zaangażowanie w historię, która daje nam pozorne wytchnienie tylko podczas nielicznych postojów i obserwacji drogi protagonistów. A jest co obserwować, niesamowity styl graficzny, ręczne malowane tła naszej wędrówki. Niesamowita muzyka, żywe instrumentarium i chóry utrzymane w bajecznym, ale i mrocznym

stylu Skandynawii to coś, co sprawia, że momenty, które w większości produkcji nudziłyby nas i motywowały, raczej do oderwania oczu od monitora tym razem je przyciągają i nie pozwalają się oderwać.

Rozrywka dzieli się w istocie na trzy segmenty. Wspomnianą już wędrówkę, podczas której obserwację poczynań przewodzonej przez nas karawany przerywają co jakiś czas zdarzenia wymagające naszego udziału: przypadki kradzieży zapasów, bójki pomiędzy członkami grupy czy różne pomysły naszych pobratymców, na które jako przywódca karawany powinniśmy [lecz nie musimy] zareagować. W miejscach ważniejszych sytuacji i rozmów przechodzimy do drugiego segmentu, dialogów ilustrowanych ręcznie malowanym tłem i animacjami postaci. Rozrywka może przypominać wtedy pewnego rodzaju visual nowele, naszym zadaniem jest wybieranie zgodnych z naszymi poglądami opcji dialogowych i podejmowanie często trudnych decyzji. Trzeci segment, który sprawia, że gra to nie tylko niesamowita interaktywna powieść, ale też niesamowicie wciągająca gra taktyczna. Walka. Toczymy ją w rzucie izometrycznym i naprzemiennych turach, czy może być coś piękniejszego dla miłośników numeru trzynaście i jedynej słusznej serii gier? Walka nawet w najłatwiejszym trybie gry jest idealnie wymagająca i przez cały czas stanowi wyzwanie. A wybór odpowiednich bohaterów do potyczki w zależności od przeciwników i sytuacji potrafi zaważyć nad losami bitwy. Te trzy segmenty, pomimo - wydawać by się mogło - zupełnie odmiennych założeń czy nawet gatunków, łączą się w całość bez żadnych zgrzytów, jak idealnie naoliwione koła zębate. Gra wymyka się z norm i ograniczeń gatunkowych i tworzy naprawdę nowe doznanie. Najbardziej świadczy o tym to, że niedługo po premierze pierwszej części zaczęły powstawać gry innych studiów w typie „the banner saga".

Pomimo że seria jest trylogią, a gry ukazywały się na przestrzeni kilku lat, to zmiany pomiędzy nimi są kosmetyczne. To zaleta, a nie wada. Sagę sztandarów można raczej porównać do jednego serialu z trzema sezonami, niż trzech części filmu wydawanego w ciągu wielu lat. Nie oczekujemy rewolucyjnych zmian od czegoś, co działa bardzo dobrze, a raczej dalszej części historii, która nas wciągnęła. Bez problemu przenosimy pliki zapisu do następnych części, a nasze decyzje i postępowanie mają rzeczywisty wpływ na kolejne etapy historii.

Saga sztandarów nie jest bez wad. Nie jest też opowieścią dla każdego. Posiada specyficzne, w pewien sposób powolne tempo. Czasem nazbyt uproszczone mechaniki. Co niektórzy przyczepią się też do tego, iż nasze wybory nie są wcale tak znaczące, jak przedstawia nam to gra. Tutaj jednak, bez rozbierania rozgrywki na czynniki pierwsze, naprawdę trudno to dostrzec. Pomimo tego droga, jaką pokonujemy z bohaterami, zostaje w głowie naprawdę długo. Zmusza do refleksji, zastanowienia się i podejmowania decyzji. Przy tym pozostając świetnym doświadczeniem audiowizualnym i po prostu dobrą, taktyczną grą dostarczającą mnóstwa satysfakcji. Tytuł recenzji tej serii to także jej podsumowanie. Być może prostacka, ale jednak spełniająca swe zadanie zabawa słowem. The Banner Saga to fantastyczna postapokalipsa, fantastyczna gra, fantastyczna opowieść, fantastyczne doświadczenie.

Kacper *„Rodrrik"* Kandora

Gry, w których widziałem Atomowy Rozbłysk.

Felieton

Ubolewam, że nie będzie to tekst z wiedzą czysto encyklopedyczną, godny prawdziwego fana gatunku postapokalipsy, wieloletniego Operatora Gier Komputerowych.

Są to natomiast własne wspomnienia z gier, w których jeszcze przed Falloutem, a i również po nim, widziałem świat po Atomowym Rozbłysku. Jeżeli zabraknie jakiegoś ważnego a znanego tytułu, oznaczać to będzie, że go nie pamiętam albo w niego nie grałem. Postaram się, żeby układały się one chronologicznie. Znajdą się tu również motywy z serii „kolega mi mówił…" Ograniczę się do gier starszych. Tych nowszych nie obsługuje mój Kalkulator.

Najgorszą sprawą dla Badacza jest zacieranie się w pamięci przeróżnych szczegółów oraz ich przekręcanie. Tak samo jest z książkami. Po jakimś czasie nie pamięta się ich treści… Czy rzeczywiście większość opisanych poniżej sytuacji wydarzyła się jak to przedstawiam, czy gry dokładnie opowiadały o tym jak je opisałem? W moim odczuciu tak właśnie było.

Kiedyś gry poznawało się na zasadzie chwilowego połupania – zabijania, niszczenia, poskakania, pościgania się i nie myślałem wówczas, żeby przejść grę całą. Z fajniejszymi tytułami robiłem to dopiero po długim czasie, kiedy „zorientowałem się", że gry mają nie tylko początek, ale też rozwinięcie i zakończenie. Rozumiecie o co chodzi? Kiedyś odpalałem gry, sprawdzałem o co w nich chodzi, wyłączałem i przechodziłem do kolejnych.

Jako Redaktor Trzynastego Schronu, od kilku lat przypominam sobie oraz poznaję nowe, odpowiednie tytuły. Jeżeli temat tej czytanki to „Gry, w których widziałem Atomowy Rozbłysk„ to znajdą się tutaj gry postapo, ale i nie tylko, jak się zaraz sami przekonacie. Widocznie jedna bomba postapo nie czyni.

Gdy zamykam oczy i szperam głęboko w odmętach pamięci, to widzę maszyny do grania moich kolegów, których nazw nie umiem przytoczyć, ba! nawet ich dokładnie opisać. Nie jestem retro, jeżeli chodzi o gry ale już jako dziecko, małe pacholęcie, doświadczyłem światów (wirtualnych) po nuklearnych wojnach. Zatem siedzimy w domu u mojego kolegi i…

Widzę… wyścig samochodowy. Grę z 1985 na Commodore o tytule „Last V8". Mamy rok 2008, jest 7 lat po wybuchu III wojny światowej. Cywilizacja została zniszczona. Jesteśmy naukowcem, który przebywa w schronie przeciwatomowym i pracuje nad specjalnym projektem „Ostatnim V8". Wychodzimy na powierzchnię i tu zaczyna się rozgrywka. Więcej niż pół ekranu zajmują dane – deska rozdzielcza auta z kierownicą, reszta to niewielki wycinek świata, po którym poruszamy się małym samochodzikiem. Sterowanie tragiczne, ale świat po wojnie atomowej to nie „mięso z piwem". Trzeba w wyznaczonym czasie dotrzeć do bazy. Inaczej znowu nadziejemy się na spadającą bombę. Każde zetknięcie się z przeszkodą, wyjazd na pobocze, uderzenie w budynek, kończy się tragicznie. Trzeba się spieszyć bo narażeni jesteśmy na promieniowanie.

Trzy lata wcześniej, w 1983 powstała gra akcji o tytule

Tranz Am, stworzona przez firmę Ultimate , wydana na ZX Spectrum. Akcja gry toczy się w postapokaliptycznych Stanach Zjednoczonych w roku 3472. Śmigamy czerwonym autem po Pustkowiach, omijając przeszkody (drzewa) i wrogów (czarne auta patrolowe). Musimy kontrolować benzynę, którą uzupełniamy przy specjalnych pompach paliwowych. Naszym celem jest zebranie w jak najkrótszym czasie ośmiu pucharów. Gra Nether Earth (ZX Spectrum C64), wydana w roku 1987 jest z jedną z pierwszych strategii czasu rzeczywistego. Świat został zaatakowany przez Insignian, a celem rozgrywki, jak nietrudno się domyślić, jest zniszczenie wszystkich przeciwników oraz baz wroga. Sterujemy maszyną latającą, dzięki której kontrolujemy własne jednostki – roboty, oraz fabryki, w których one powstają i przejmujemy miejsca generujące zasoby. Roboty budujemy z różnych modułów, zaczynając od wyboru podwozia, a kończąc na przypisaniu uzbrojenia do jednostki. Jednym z nich jest ładunek jądrowy… Całość gry ukazana jest w rzucie izometrycznym.

Hovertank 3D został stworzony przez id Software i wydany w kwietniu 1991 przez Softdisk i banglał jedynie na systemie operacyjnym MS-DOS. Jest to gra z gatunku FPS w postapokaliptycznych klimatach. Pierwszy FPS od id Software! Dlatego też się rozpiszę.

Nazywamy się Brick Sledge i sterujemy nowoczesnym (futurystycznym) czołgiem w czasie trwania konfliktu atomowego. Pracujemy dla organizacji o nazwie UFA, a naszym zadaniem jest ratowanie ludzi (polityków, żołnierzy, naukowców… i księży!) z przeróżnych miejscówek (miast, baz wojskowych, kompleksów naukowych, wnętrza góry…) które narażone są na zniszczenie przez Atomowy Rozbłysk. W każdym z tych miejsc czają się wrogowie – obce czołgi oraz zmutowane bestie, przypominające te z Dooma o nazwach „Demon" lub „Baron of Hell" oraz jakieś nieudane, latające pomioty Cthulhu z mackami. Jak pięknie z rosyjskiego przetłumaczył mi tłumacz Google: Gra wykorzystuje tę samą kombinację skalowanych ikonek oraz rysowania ścian, które później pojawiły się w Catacomb 3D i Wolfenstein 3D, ale faktura ścian w Hovertank 3D pomalowana jest na ten sam kolor. Gra wyświetla tylko 16 kolorów bez zwiększania jasności pikseli, czyli wykorzystuje standard graficzny EGA Mówiąc troszkę inaczej. Poruszamy się po labiryncie o różnokolorowych ścianach, którym brak tekstur i strzelamy do wrogów oraz odnajdujemy ludzi. Wrogowie czasami zabiją ludzi lub przez nieuwagę możemy ich sami odstrzelić. W lokalizacji jednych i drugich, delikatnie pomaga nam radar u dołu ekranu. Mamy również zegar, który odlicza czas do spadnięcia bomb… Kiedy odnajdziemy i zabierzemy na pokład czołgu wszystkie żyjące osoby, gdzieś w labiryncie pojawia się żółty teleport, którym dostajemy się do bazy UFA. Następnie dostajemy pieniądze za ukończenie misji. Ich ilość uwarunkowana jest liczbą uratowanych osób i czasu, który pozostał nam do końca poziomu. Wszystkie uszkodzenia naszego czołgu są naprawiane po zakończeniu poziomu. A kiedy zniszczą nam czołg lub czas się skończy, pojawia się biedna (ale jednak!) animacja wybuchu bomby atomowej No i to jest dopiero ratowanie świata!!!

W roku 1993 na Amigę i PC wychodzi gra Burntime, stworzona i wydana przez Max Design. W grze głównym bohaterem jest świat po III Wojnie Światowej, co czyni tę grę jednym z starszych braci Fallouta. Burntime to gra, w której odnajdziemy elementy strategii i rpg. Przemierzamy naturalne tereny postapokaliptyczne, czyli między innymi: Pustkowia, zniszczone fabryki, wioski oraz miasta. Wszystko to okraszone w mniejszym lub większym stopniu dawką promieniowania. Na swojej drodze spotkamy bohaterów niezależnych, z którymi przyjdzie nam rozmawiać, handlować lub co oczywiste - walczyć. Tak! To świat, w którym również mieszkają Mutanty :)

Nieśmiertelny, często wspominany przy tematyce postapokaliptycznej – Wasteland. Gra z 1988 roku, stworzona przez Interplay, wydana na różne platformy. Miałem wtedy 7 lat. Jako młodzieniec grałem w nią przez chwile, ale wówczas zupełnie mnie nie zainteresowała. Fabuła i sama rozgrywka to podobno klasa sama w sobie. Akcja gry dzieje się w stanie Nevada, w roku 2087, 90 lat po nuklearnej zagładzie dokonanej w czasie III Wojny Światowej. Zadaniem naszej drużyny jest odkrycie spisku, zagrażającego ludzkości, której udało się przetrwać. Na swojej drodze doświadczymy wszystkiego, do czego może dojść w grze postapo rpg - istot przyjaznych nam bardzo i zupełnie nie, dużej liczby miejscówek, mniej lub bardziej napromieniowanych, przedmiotów i możliwości jakie one dają. Mogę tak napisać, prawda? Tytuł znany, zostawmy go. W roku 2014 wyszła część druga.

Nuclear War, gra z 1989 od New World Computing, Inc. zrobiona na Amigę i Pc. Wcielamy się w jednego z czternastu przywódców świata. Gra strategiczna zrobiona z jajem, prześmiewcza, niemająca w sobie nic poważnego. Naszym celem jest wysadzanie za pomocą atomówek wrogich miast i ostateczna dominacja nad światem. Jest kilka możliwości „dostarczenia" bomby na wrogie terytorium, a także korzystanie i z innych środków, które prowadzą nas do zwycięstwa. W intro gry możemy zobaczyć siedzącego kowboja na bombie atomowej, niczym na byku. Spokojne, niewielkie, pogrążone w śnie miasteczko zostaje zniszczone, domyślamy się, że wszyscy zostają zabici na śmierć!

Bad Blood to gra wydana przez Origin Systems w 1990 roku, dwa lata po Wasteland. Postapokaliptyczna, fabularna gra akcji. Wojna atomowa zmieniła świat w pustkowia. Ludzie (czysto krwiści) schronili się w

miastach, podczas gdy człekokształtne mutanty żyją w małych wioskach na równinach, gdzie trudzą się polowaniem na potwory, żeby przeżyć. Jakby nie patrzeć na to, wygląda rzekłbyś - przepięknie falloutowo. Mamy tutaj miłą niespodziankę i w grze wcielamy się w mutanta. Lord Dominix – szef ludzkiej elity, wraz ze swoimi sprzymierzeńcami, pragnie wytępić wszystkie mutanty, co podobno dobrze mu idzie i atakuje ich o każdej porze dnia i nocy. Himmuk Ressok – przywódca wsi, w której mieszkamy, przydzielił ci zadanie zapobiegania tej wojnie. (czytaj: wysłał śmiałka, który ma ratować świat) W grze nie możemy stworzyć własnej postaci, ale wybieramy ją z trzech predefiniowanych: Varrigg (silny zielony mutant, który walczy gołymi rękami), Dekker (człowiek płci męskiej! uzbrojony w nóż) lub Jakka (która wygląda na człowieka, ale rzeza z oka niebieskim laserem). Dokonany wybór ma ograniczony wpływ na grę i historię (i dlatego jest to gra fabularna akcji). Rozgrywka (widziana z góry) polega na odkrywaniu świata, zwiedzaniu przeróżnych lokacji – miast, wsi, metra, chodzenia po pustkowiach , rozmowie z Postaciami Niezależnymi, zbieraniu i używaniu przedmiotów. Gra ma cykl dzienno-nocny, który wpływa na ilość potworów na pustkowiach i aktywności Postaci Niezależnych. W czasie rzeczywistym stoczymy wiele walk, stając w szranki z przeróżnymi przeciwnikami. No i trzeba pamiętać o pożywieniu, dlatego warto oglądać naszą Kuchnię Trzynastego Schronu, żeby później… ale to temat na inną historię ;> No i udaje nam się zakończyć wojnę. Jest księżniczka, książę… Ty jesteś bohaterem, a ludzie i mutanty żyją razem w szczęściu i pomyślności…

W kolejnej grze, jak sądzić można po tym co się widzi, też musiało dojść do Atomowego Rozbłysku. Mowa o grze akcji Outlander, stworzonej w roku 1992 przez Mindscape i wydanej na platformę Sega Mega Drive (Genesis), a rok później na Super Nintendo Entertainment System. Początkowo gra miała być sequelem gry Mad Max, również wydanej przez Mindscape z roku 1990, ale firma straciła licencję i żeby uniknąć problemów prawnych trzeba było zmienić tytuł. W grze zasiadamy za kierownicą samochodu (na Sega Mega Drive widzimy rozgrywkę z pierwszej osoby, a na Super NES z trzeciej) i przemierzmy Pustkowia zmagając się hordą wrogów, poruszających się motocyklami, samochodami i maszynami latającymi. W naszym aucie pod maską mamy zainstalowany karabin maszynowy, a dodatkowo przez okna wozu możemy strzelać obrzynem w mijających nas skurczybyków. Zniszczone pojazdy wroga uszkadzają nasz wóz. Paliwo oraz amunicja kończą się i trzeba je uzupełniać. Wówczas zatrzymujemy się na drodze i gra przechodzi w drugi tryb rozgrywki, typowo platformowy, w którym sterujemy kierowcą. Możemy przejść się m.in. wzdłuż drogi, po niewielkich, zniszczonych miasteczkach lub obok opuszczonych kopalni. Po pokonanych wrogach, uzbrojonych w broń palną lub jadących na motorach zbieramy paliwo, amunicję, żywność, pancerze i inne przydatne wyposażenie. Następnie wracamy do samochodu i... tak dalej.

Pole Walki to polska gra na Amigę stworzona przez firmę Gobi w 1994 roku. W grze przedstawiono temat „niezmiennej wojny", a my jesteśmy przywódcą państwa, który musi roz… pokonać wrogów. Rozgrywka przypomina grę Scorched Earth, jednak w Polu Walki teren działań widzimy z góry. Możemy kupować jednostki (od szybkich, kiepsko opancerzonych do powolnych, ale z mocnym pancerzem) oraz broń (m.in. napalm i naszą ukochaną Bombę Atomową). Co kolejkę dostajemy kasę na dalszy „rozwój" i naprawy, ale w czasie misji możemy znaleźć cenne złoża (w czasie okopywania jednostek) lub zdobyć niespodziankę zrzuconą z przelatujących co jakiś czas samolotów. Rozgrywka toczy się na 4 mapach i trzeba uważać, gdyż natura również może nas dojechać, np. wybuchającym wulkanem! Teraz tylko spoglądamy na cel, wybieramy broń, ustawiamy „siłę ognia" i kąt nachylenia lufy i „FIRE"! No i albo pocisk trafi w cel albo nie. Prosta sprawa jak przy wspomnianej „Matce wszystkich gier" Nie znacie Scorched Earth??!? To dziadek Wormsów. Poziom trudności wrogów: Pentium – głupek i Motorola – wielki strateg.

Jeżeli chodzi o przygodowe gry tekstowe, to wspomnę o dwóch . Pierwsza to Mindfighter (1988, Abstract Concepts) Jest rok 1988, a Robin, 11-letni chłopiec o niezwykłych zdolnościach parapsychicznych, obudził się z długiego snu wśród ruin swego dawnego domu w Southampton, który został zniszczony przez wojnę nuklearną. Ostatnią rzeczą, jaką zapamiętał, jest to, że zasypiał w swoim pokoju. Jego rodzina i przyjaciele zaginęli, a Wielka Brytania stała się państwem ultra-prawicowym.

Drugą grą jest Puszka Pandory, znanego i lubianego pana Marcina Borkowskiego. Można w nią było przysiąść na ZX Spectrum, a została zrobiona w 1986 roku. Mamy tutaj spustoszony świat po III Wojnie Światowej. Naszą świętą misją jest zniszczenie systemu rakietowego, znajdującego się na pewnej wyspie.

I to chyba wszystko co mogłem widzieć i grać u swoich

znajomych. Równocześnie były to czasy automatów i grania na Pegasusie! Tak właśnie! Na automatach ciąłem przede wszystkim na swoim osiedlu – Bronowice w Lublinie, ale też i w czasie wycieczki do Zakopanego i Warszawy (Dworzec Główny PKP). W tych to miejscach widziałem takie produkcje:

Pierwszy tytuł, który się tu znajdzie, to sprawa naciągana. Golden Axe to gra wideo z gatunku chodzonych bijatyk, osadzona w świecie fantasy, która została stworzona przez Segę w roku 1990. Nie muszę chyba o niej mówić szczegółowo, bo raczej wszyscy ją znamy... Ale skoro Ax-Battler (jedna z grywalnych postaci) zrzuca na wrogów bomby atomowe... to Golden Axe to chyba też gra postapo! Tak? Zdziwiło mnie to, kiedy pierwszy raz, w dusznym i ciemnym pomieszczeniu, wypełnionym kilkoma automatami zobaczyłem ten dziw.

Ale już w Crude Buster (Data East, rok 1991) bomba atomowa wybucha koncertowo w 2010 roku w Nowym Yorku. Jest to gra z gatunku Beat ,em up, tedy idziemy w prawo i praskamy kończynami wszystko co się rusza. Nie wrzuciłem przy tym tytule dużo monet.

Tego samego gatunku jest też Violent Storm z 1993 roku od Konami. III Wojna Światowa, gangi, a w grze zastosowano słynny na tamte czasy, motyw ratowania porwanej blondyneczki. I również idziemy w prawo, bijemy się, dochodzimy do ostatniego bossa i wiadomo…

Wspomnę jeszcze o Trojanie z 1986 roku od Capcom. To też ten sam gatunek, chociaż może chodzony w prawo Hack & Slash, któremu bliżej do Golden Axe, bo walimy wrogów przy pomocy mieczydła, chowając się za tarczą. Tutaj świat został zniszczony przez wojnę nuklearną, a walczymy z bohaterami podobnymi do gladiatorów, wspomaganymi mechanicznymi elementami - implantami, a naszym przeciwnikiem potrafi być goblin lub sam Achilles.

A taki Final Fight, albo w sumie i inne tytuły? W nich bomby nie wybuchły, a wygląda jakby się to stało. Pamiętacie Vendette z 1991 roku? Intro, najazd na miasto i wielka, czerwona głowa Fausta, szefa gangu „Dead End". Łepetyna jak atomowy grzyb.

W Undercover Cops z 1992 od Irem (Tak, chodzona w prawo bijatyka) dopiero na końcu gry, w złym zakończeniu Atomowy Rozbłysk niszczy zepsute miasto – Nowy York z roku 2043. W dobrym odlatujemy w stronę zachodzącego słońca. Tę grę widziałem dopiero kilka lat temu na emulatorze.

A na miasto w grze Perfect Soldiers (1993, Irem), w roku 1999 też spadło coś, co wygląda jak atomówki, chociaż nazwano tę siłę „nieznaną mocą"

Postapo doświadczymy także w Fist of North Star (Hokuto no Ken), bijatyce na automaty z 2005 roku od Arc System Works, inspirowanej mangą pod tym samym tytułem.

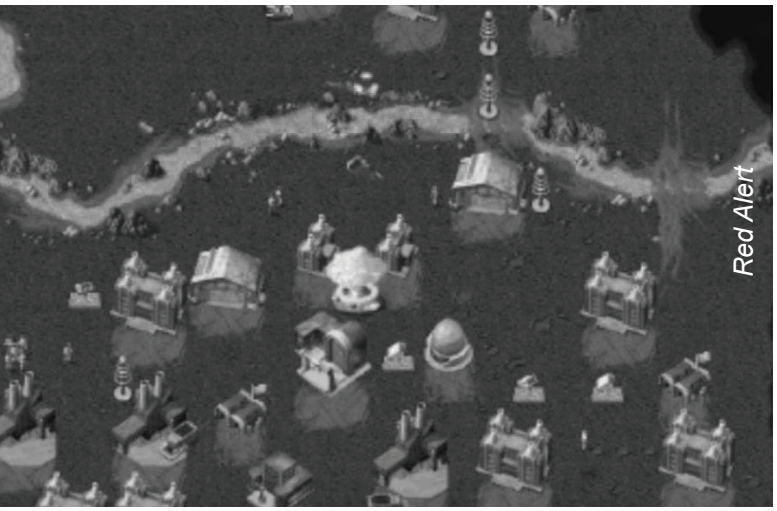
Nie samymi przecież bijatykami można było pobawić się w salonie. Dużo gier było z serii „latamy samolocikiem w górę" co fachowo wydaje się nazywać strzelanina z pionowym scrollingiem. O ile się nie mylę, to grałem (a częściej patrzyłem się jak ktoś gra) w Raiden 2 (FabTek, Inc. 1993), gdzie można było zrzucić atomówkę. W tej grze, chociaż widzianej z góry, wszystko wyglądało na atomowe rozbłyski, tylko nie sam wybuch atomowy.

Gdzieś około roku 1996 dostaję swojego pierwszego, pachnącego elektronicznym sprzętem kompa. Kiedy rano rodzice idą do pracy, odpalam pierwszą grę, za chwile do pokoju wchodzi zadowolony, młodszy brat. Zaczynamy grać w zręcznościowego Raptor: Call of the Shadows, grę stworzoną przez Mountain King Studios w 1994 roku. Najprościej mówiąc, latamy małym samolocikiem i niszczymy wrogie obiekty powietrzne jak i naziemne. Mamy do dyspozycji bogaty arsenał broni, który wykorzystujemy na 27 planszach podzielonych na 3 sektory. Jedną z broni jest Megabomba. Niszczy ona wszystko w promieniu… „wielkości monitora"

Jagged Alliance, zrobiona i wydana 2 września 1994 roku przez Sir-Tech. Strategia turowa z elementami rpg. Akcja gry toczy się na Wyspie Metavira, położonej na Oceanie Atlantyckim. W styczniu 1952 doszło na niej do wybuchu bomby atomowej w ramach testu. Kilka lat później odkryto na niej drzewa mające niezwykle leczniczą żywicę, która jest lekarstwem na wiele chorób. Gracz jest najemnikiem wynajętym przez naukowca Jacka Richardsa i jego pikselową, śliczną córkę Brendę, gdyż Lukas Santino (były współpracownik Brendy), obecnie rządzący wyspą, postanowił dzięki swoim żołnierzom zatrzymać lecznicze drzewa tylko dla siebie. Jak już wspomniałem, w grze wcielamy się w postać dowódcy, który przy pomocy agencji A.I.M. (the Association of International Mercenaries) może wynajmować odpowiednią liczbę najemników. Każdy z tych ludzi (a jest ich 60) różni się ceną, statystykami, specjalizacją, charakterem. W czasie rozgrywki

najemnicy poprawiając swoje umiejętności poprzez walkę lub trening. Niektórzy nawet się nie lubią z innymi… Rozgrywka przypomina tę z X-Coma. W turach sterujemy członkami drużyny, czyli wybieramy pomiędzy ruchem, strzelaniem do celów czy użyciem umiejętności specjalnej. Wybuchła bomba atomowa… czyli to gra postapo ;) rawie jak Taktyczny Fallout :)

Wypada w tym tekście napisać, że seria gier opowiadająca o przygodach detektywa Texa Murphego, przenosi nas w niedaleką przyszłość (około 2042 roku), do postapokaliptycznego! San Francisco. Po III Wojnie Światowej miasto nie zostało dokładnie odbudowane, a mieszkańcami są zarówno ludzie jak i mutanty (dokładniej mówiąc - ludzie poddani mniejszym lub większym mutacjom) Osoby, których

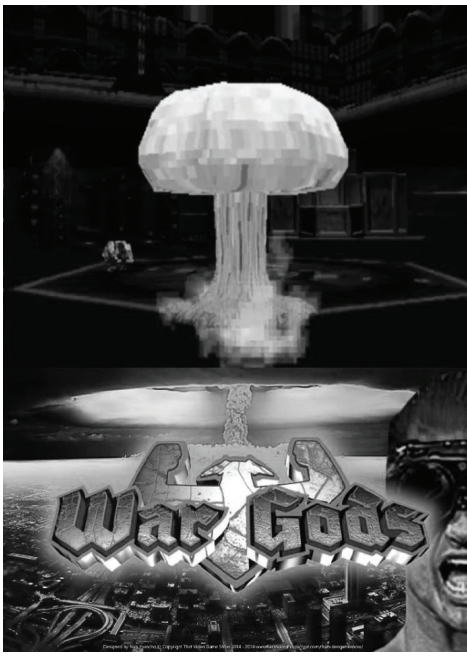


ciała uodporniły się na promieniowanie zamieszkują lepsze, bogatsze dzielnice miasta. Są to klasyczne przygodówki, gdzie poruszamy się swobodnie w prerenderowanym, trójwymiarowym środowisku i wchodzimy w interakcje z postaciami, odtwarzanymi przez żywych aktorów. Pierwsza część gry wyszła w 1989 roku, a ostania - szósta w 2014. Czyli są to gry w naszych klimatach...

Teraz będzie o klasyku, perełce! Command & Conquer: Red Alert jest strategią czasu rzeczywistego, stworzoną przez Westwood Studios, która premierę miała w 1996 roku. Mamy do wyboru dwie strony – Aliantów i Sowietów. Ale to ci ostatni dysponują bombą atomową, która doskonale niszczy przede wszystkim budynki oraz piechotę. Ładuje się 13 minut! Ja jej używałem! A Wy? Jednak jej niszczycielska siła była taka sobie. Z kronikarskiego obowiązku wspomnę, że w kolejnych odsłonach serii, atomówka też się pojawia.

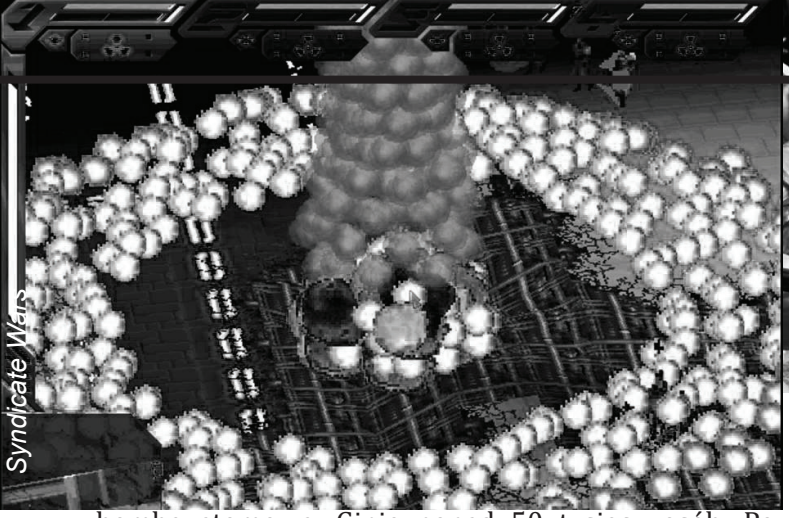
Czy w pierwszej Cywilizacji można było zrzucać bombę atomową? Tego nie pamiętam, ale robiłem to w drugiej części (1996, Microprose). Niestety, jest to jedyna gra z tej serii, w którą grałem. Ależ to miłe wspomnienia... Ile to razy podchodziłem do niej, zaczynałem, a w końcu udało się. Ale nie będę się tutaj teraz o niej rozpisywać. W kolejnych odsłonach gry, też można zrzucić atomówkę.

Syndicate Wars jest drugą częścią pięknej Syndicate i została stworzona przez Bullfrog Productions, a wydana przez Electronic Arts Inc w roku 1996. Śmiało można powiedzieć, że to gra, w której występują elementy akcji (kiedy w mieście kierujemy agentami) oraz strategii (rozwijanie technologii). Możemy wcielić się w Agentów EuroCorpu lub zboczeńców z Church of the New High Epoch . Cała gra zdominowana jest przez ciężki, deszczowy, cyberpunkowy klimat, ale w tym momencie najważniejsza sprawa jest taka, że możemy rzucić nuklearny granat, który pięknie niszczy otoczenie i zabija na śmierć (znowu)! wrogów oraz zwykłych przechodniów! Jest również i Satelite Rain – zmasowany atak nuklearny z kosmosu! Czyli to, co lubimy!



War Gods - bijatyka 3D, stworzona i wydana przez Midway w 1996 roku na automaty oraz konsole Sony Playstation oraz Nintendo 64. Rok później można było w nią łoić na PC. I nie jest to typowe postapo, ale znajdziemy tu interesujący motyw. Wojownik o imieniu Warhead wykonując Fatality! (Przód, Dół, Tył, HK (z odległości połowy ringu)) zrzuca na pokonanego przeciwnika bombę atomową. Normalnie strzela też „zwykłymi" rakietami, (Dół, Dół-Tył, Tył, LP) ale one już nie robią takiego wrażenia. Ja łoiłem w wersję na PC. Pamiętam dokładnie, że ludzie czekali na ten tytuł, gdyż był testem przed ukazaniem się Mortala 4. W jedną i drugą grę nie pograłem długo. Nie zrobiły na mnie najmniejszego, pozytywnego wrażenia.

W roku 1984 terroryści, pod przywództwem Bernie Berksona szantażują rząd Stanów Zjednoczonych. Kiedy nie zostają spełnione ich warunki, detonują w Kalifornii


Syndicate Wars

Call of Duty 4

bombę atomową. Ginie ponad 50 tysięcy osób. Po dwóch latach śledztwa, przywódca terrorystów wpada w ręce FBI. W 1987 roku zostaje skazany na śmierć na krześle elektrycznym. W czasie egzekucji dochodzi do „incydentu" i Berkson ucieka… I tak właśnie zaczyna się przygotówka Hopkins FBI, którą stworzyli ludzie z MP Entertainment w 1998 roku. W 2000 roku została wydana w Polsce. Wcielamy się w agenta Federalnego Biura Śledczego, który doprowadził do zatrzymania terrorysty. Uwielbiam przygodówki i długo czekałem na tę grę, a po jej przejściu byłem troszkę rozczarowany fabułą. Gra w pewnych momentach była bardzo brutalna. Ale muuuzyka w grze jest świetna.

Ech… jest jeszcze jedna przygodówka, w którą mi przyszło grać. To Zwierzęta z Elektrowni z 2007. Tutaj bomba wybucha w intro gry, ale przestrzegam Was przed jego oglądaniem, o ile nie graliście wcześniej w grę. Możecie „dostać wybuchu głowy", jak również, przy okazji popatrzeć na prawie nagą niewiastę, rosyjską gwiazdę filmów dla dorosłych - Milenę Lisicynę. Głównym bohaterem jest pies Bruno, chodzi na dwóch łapach i mówi – inaczej niż nasze miłe Schronki. Pokręcona fabuła, wulgaryzmy, spotykamy Stalkera, gra powinna Wam się spodobać.

Był przeca też i Nuclear Strike (1997, Electronic Arts). Widziałem ją kiedyś na pierwszym Playstation, a później miałem na kompie i przyznam się szczerze, że w paskudnym 3d mało mnie interesowało takie granie. Kody wpisałem na bronie i postrzelałem chwilę. Bomba wybuchała w intro do gry. Czy jeszcze gdzie indziej, nie pamiętam. A Wy pamiętacie? Desert Strike był pierwszą częścią serii, Nuclear Strike, piątą.

W Drone (strzelanina z pionowym scrollingiem), grze od Pixelsplash Software z 1997, obca rasa napada na Ziemię i uruchomiła 6 pocisków nuklearnych (tytułowe drony), które zmierzają w najbardziej zaludnione części naszego globu. Naszym celem jest „rozbrojenie" tych pocisków, które dodatkowo są chronione przez hordę latających skurczybyków, pojawiających się z każdej strony ekranu. Przypadkowe zestrzelenie pocisku... no cóż. Ludzie umierają w atomowej ogniu, a my dostajemy ujemne punkty. Latamy nad sześcioma terenami (m.in. góry, pustynia, przedmieścia miasta, miasto).

Uśmiecham się szeroko na myśl o Shadow Warrior (1997, 3D Realms) Chyba nie muszę pisać o tym jak szalona to produkcja z gatunku fps? Wcielamy się w wojownika Lo Wanga, który obok takich broni jak katana, gwiazdki ninja, ma też wyrzutnię atomówek. Taki ręczny grubas z Fallouta. Gra jest klonem Duke Nukem 3D, na okładce którego widzimy pięknego, atomowego grzyba. Sam Książe w tej grze atomówkami nie rzuca, a robi to dopiero w Duke Nukem Forever, po wpisaniu odpowiedniej komendy w konsoli.

F-22 Lightning 3 (1997, Novalogic Inc.) pograłem tylko chwilę, gdyż większość czasu spędziłem przy poprzedniej części, która dostarczyła mi wiele radości. Pamiętam dokładnie jak znosiliśmy z kumplem do siebie kompy i poprzez kabelek toczyliśmy podniebne pojedynki samolotami F-22 – „amerykańskim myśliwcem przewagi powietrznej". Chciałoby się napisać, że jest to symulator lotu, ale gry od tej firmy zapewniały raczej nieskomplikowany model lotu. W F-22 Lightning 3 mogliśmy zrzucić bombę atomową i… trzeba było użyć dopalaczy, żeby fala uderzeniowa nas nie złapała za ramię. Bardzo fajny efekt kiedy się nie udało uciec. Ostatnio zainstalowałem demo, by ponownie poczuć się w centrum wybuchu.

Zamknijmy na chwilę oczy i przypomnijmy sobie muzykę ze Starcrafta (1998, Blizzard). Dam Wam chwilę przed dalszym czytaniem… Jeszcze chwila… Bomba Atomowa! Budowaliśmy odpowiednie struktury i jednostkę – Ghost. Nakładaliśmy na nią „cloak" i kiedy bomba się uzbroiła, co trwało bardzo długo, mogliśmy ruszać do bazy wroga lub zrzucić ją kiedy atakowały nas nieprzyjacielskie hordy. A kogo strach oblatywał po usłyszeniu „Nuclear Launch Detected" i szukał czerwonej kropki? W drugiej części gry również pojawia się atomówka.

W 2007 roku, za sprawą świetnej gry Call of Duty 4 - Modern Warfare… nie przeżyliśmy wybuchu bomby atomowej. Kto z Was leciał tym śmigłowcem?

Bomby atomowe zrzucałem jeszcze w rts World in Conflict (2007, Massive Entertainment). Wówczas, przedstawienie wybuchu uważano za bardzo realistyczne i efektowne, oraz kupionego w Biedronce (co jest nieistotne w sumie) Supreme Commander

(2007 Gas Powered Games) Tutaj też ładnie się wszystko trzęsło.

W Spore (2008, Maxis) która symuluje historię życia i jego przyszłość, można zrzucać atomówki. Nazywają się one Gadget Bomb. Ci z Was, którzy śledzą zabawę z bronią jądrową, domyślą się skąd wzięła się ta nazwa.

W Operation Zombie Bunker, dodatku do gry Painkiller Hell & Damnation (2012, The Farm 51) mogliśmy aktywować bombę atomową i przez chwilę poczuć na sobie „jej dotyk".

Kolejna przygodówka. Doc Apocalypse (2017, Midian Design). Doktor Lewis P. Higgins dostaje miano Doktora Apokalipsy, gdy jego ostatni eksperyment nie udał się i przez otwarty portal – wrota czasu (prawie jak w Diablo, Oblivionie…) do naszego świata dostają się złe siły. Dzielni chłopcy, żołnierze, odpowiadają na zagrożenie bombami atomowymi. Zadaniem doktora jest przy pomocy wehikułu czasu odwrócić bieg historii. Wszystko utrzymane w klimatach, zgliszcza, mutanty…

Ostatnią grą, rocznikowo, w którą grałem i zrzuciłem bombiszczę, to był RedSun (2018). Cóż mogę powiedzieć. Kolega mi ją włączył. Powiedział tak: „Zobacz jaką grę mam" No i zobaczyłem. Znaleźć się w tym zestawieniu to dla niej zaszczyt.

Do mobilnych gier staram się nie podchodzić, ale na potrzeby sprawdzenia siły atomowej: Art of War 3: Global Conflict od Gear Games - klasyczna strategia czasu rzeczywistego. Akcja rozgrywa się w bliskiej przyszłości. Świat jest pogrążony w globalnym konflikcie pomiędzy dwiema frakcjami - Konfederacją i Ruchem Oporu. Jak piszą Twórcy gry, a polskie tłumaczenia jest dosyć łamane: „Epickie PvP czasu rzeczywistego i bitwy kooperatywne. Tysiące graczy z całego świata. Oszołamiająca szczegółowa grafika 3D zapewni ci pełne zanurzenie. Różnorodność jednostek i taktycznych możliwości pozwala ci wymyślać inne strategie zwycięskie. Ogromna kampania dla każdej frakcji, wliczając tuziny godzin czasu gry."

Kolejną gra „na telefon" jest World Conqueror 4. W strategii tej, nie tylko zrzucamy zwykłą bombę atomową, ale też bomby wodorowe i coś co nazywa się dla mnie tajemniczo Tri-Phase bomb i Antimatter bomb. Nic więcej nie umiem na ten temat powiedzieć. W sumie też i nie chcę.

Teraz opiszę gry, w których nie pokazano Atomowego Rozbłysku i takie, o których słyszałem, gdyż „kolega mi mówił…"
W roku 1983 wyszła na ZX Spectrum, stworzona przez Red Shift Ltd, gra pod tytułem Apocalypse. Jest strategia, w której to obok wojskowych jednostek, budowaliśmy pociski nuklearne. Zapewne można ich było użyć, ale ja tego niestety nie widziałem.

Theatre Europe to gra strategiczna wydana w 1985 roku, stworzona przez Personal Software Services. Przedstawiono w niej konflikt między NATO a Układem Warszawskim. Kulminacyjnym momentem był zmasowany atak nuklearny na terytorium przeciwnika. Ale… żeby uruchomić procedurę odpalenia bomb atomowych należało skorzystać z oryginalnej instrukcji do gry, w której zapisany był numer telefonu. Trzeba było pod niego zadzwonić, a automatyczna sekretarka „po drugiej stronie" podawała kod. W słuchawce słychać było również syreny, płaczące dziecko i krzyki przerażenia. Polscy gracze komputerowi dowiedzieli się o kodzie z magazynu o grach komputerowych „Top Secret" Kod brzmiał „Midnight Sun". Kiedy trzy razy użyliśmy atomówek następowała zagłada, gdyż zaczynała się niekontrolowana wymiana ciosów… Pamiętajmy, że gra została wydana w 1985, jeszcze przed upadkiem Muru Berlińskiego.

W Raid over Moscow (1984, Access Software, Inc.) w pierwszych etapach gry, Sowieci wystrzeliwują na Amerykanów 4 bomby atomowe (ich lot można śledzić na mapie). Należy je powstrzymać, niszcząc silosy atomowe. Kiedy przegramy „game over", nie ma przedstawionego wybuchu, ale domyślamy się co się stało. W ostatnim etapie gry, należy „przegrzać" rektor bazy, znajdującej się w Moskwie i.. domyślamy się kolejnego wybuchu.

W Impossible Mission (1984, Epyx), atomowy grzyb widzimy na okładce gry. Jesteśmy tajnym agentem, który musi powstrzymać profesora Elvina Atombendera. W tym celu dostajemy się do jego bazy i ją przeszukujemy. Ze znalezionych informacji (puzzli) odkrywamy ostateczną miejscówkę przebywania profesorka. No, ale gdyby nam się nie udało, to atomówka by walnęła, prawda?

Sly spy (1989, Data East) to gra z gatunku run and gun, bardzo podobna w zamyśle do Rush'n Attack (1985, Konami), w którą ogrywałem na Pegasusie. Ostatnie etapy tych gier to walka przy olbrzymich rakietach. Gdyby tak zdarzył nam się „game over", to tak jak przy opisywanym Impossible Mission, atomówka wystartowałby…

Defcon: Globalna wojna termonuklearna (2006, Introversion Software) to strategiczna gra czasu rzeczywistego. Prowadzimy nuklearną wojnę. Celem jest zadanie większych strat przeciwnikowi…

W lutym roku 2019 doświadczyliśmy w Polsce rozmów o dinozaurach. Wyznaję zasadę, że nie rozmawiam o polityce, religii i pieniądzach, gdyż są to tematy, które mogą skłócić nawet największych przyjaciół. Ale mam 38 lat i walczyłem z dinozaurami… (komunę też obaliłem).

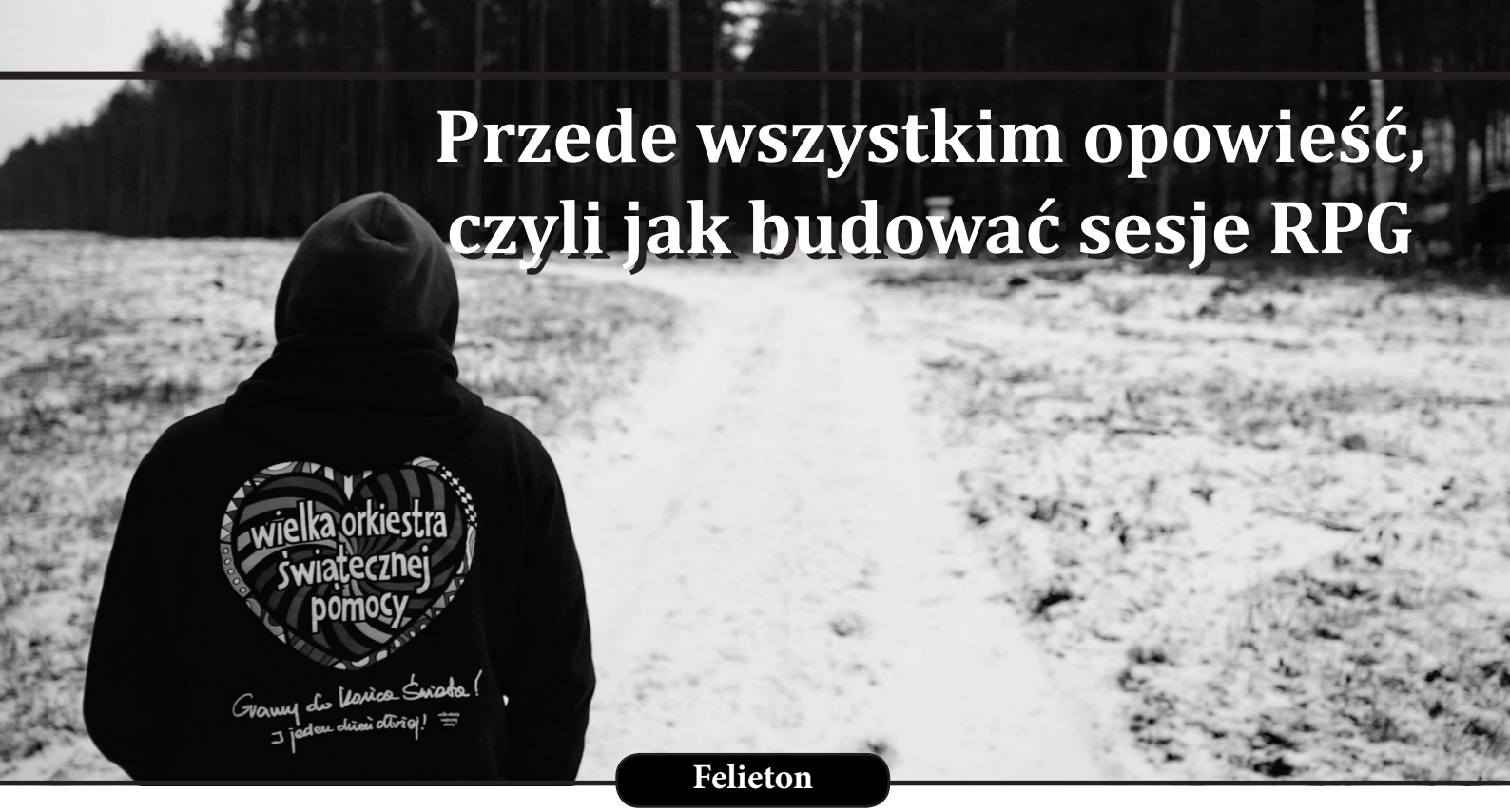
Czy ktoś z moich rówieśników z nimi nie walczył na automatach? Cadillacs and Dinosaurs (Beat 'em up) od Capcom z 1993 roku. Nie ratujemy tutaj laseczki, porwanej przez szajkę opryszków, a naszym głównym celem jest powstrzymanie kłusowników polujących na dinozaury (kamienie i karabiny)… No i uważajcie teraz, a w razie czego poprawcie… Gra oparta jest na komiksie Xenozoic Tales stworzonym przez Marka Schultza (Luty 1987). W nim to, Ziemia została spustoszona przez zanieczyszczenia i wszelkiego rodzaju klęski żywiołowe. Ludzkość zbudowała ogromne podziemne miasta (Schrony! – a jakże), w których mieszkali przez około 500 lat. Po wyjściu ludzie odkryli, że świat został odzyskany przez wcześniej wymarłe formy życia – dinozaury :) (Szpony Śmierci??!?). Był też amerykańsko - kanadyjski serial animowany o tym samym tytule. Tak, grałem na automatach, dużo kasy straciłem… Ostatni boss ma w swoim leżu bombę atomową.

Jest gra postapo, w której nie wybuchły bomby, ale moim zdaniem Wojna Atomowa nie jest najgroźniejsza dla ludzkości. Bardziej przerażającym konfliktem jest Wojna Płci… W niej przegralibyśmy wszyscy. Gender Wars to gra z 1996 roku, wydana przez The 8th Day, traktująca o konflikcie damsko – męskim z użyciem broni ciężkiej. Na początku opowiadamy się po jednej ze stron i kierując czteroosobowym oddziałem żołnierzy w szeregu misji, zabijamy wrogów, niszczymy obiekty lub je odzyskujemy. A wszystko to, zaczęło się od spokojnej dyskusji dwójki naukowców odmiennej płci w programie telewizyjnym. To strzelanina czasu rzeczywistego z mnóstwem akcji i wybuchów. Kiedy grałem w nią będąc pacholęciem wydawała mi się ogromnie trudna. Teraz, po latach potwierdzam to zdanie. A czy męscy Czytelnicy Trzynastego Schronu widzą, że bronią przeciwko Wam jest… sukienka?

Jeżeli przeczytaliście ten tekst, znacie inne tytuły (chociażby Factorio, Just Cause 2, Crisis) lub nie zgadzacie się ze mną, zapraszam Was do kontaktu. Być może kiedyś wspólnie zrobimy wielką bazę gier, w których wybuchły bomby atomowe. Tak! Fallouty, Metra i tak dalej, celowo pominąłem.

Tomasz *„Stary Wujek"* Tytłak

Przede wszystkim opowieść, czyli jak budować sesje RPG



Felieton

Opowiadanie o sensie opowiadania historii? Karkołomne i pozornie bezsensowne przedsięwzięcie. Wszystko jest tu oczywiste, niewiele z tego – ciekawe, a mimo to postaram się udowodnić, że mówimy o czymś znacznie ważniejszym, niż tylko błaha rozrywka. Miliardowe zyski ze scenariuszy filmów o facetach w rajtuzach stanowią zaledwie jedną stronę medalu. Głowy znacznie tęższe od mojej rozbierały już te schematy na czynniki pierwsze, dzięki czemu będę mógł poprzeć swoje światłe spostrzeżenia cudzym autorytetem. Nie tylko tworzenie, ale przede wszystkim dzielenie się rozmaitymi historiami było kluczowe dla powstawania tożsamości wybitnych jednostek, grup, wspólnot, a nawet całych narodów na przestrzeni dziejów, których poznawanie umożliwia nam, nomen-omen, historia.

Zanim jednak zacznę wywodzić, dlaczego tzw. „storytelling", gry fabularne oraz właściwe ich przygotowanie to tak „krytyczne" priorytety współczesnej cywilizacji, opowiem co nieco o początkach mojej fascynacji... opowieściami.

Mitologia i popkultura.

Jednymi z pierwszych lektur mojego dzieciństwa były „Iliada" i „Odyseja", po dziś dzień plasujące się na szczycie listy mych ulubionych książek. Heroiczne, dramatyczne, szalenie absorbujące wydarzenia ukazane na ich kartach zapoczątkowały pasję do fantastyki, mitologii (nie tylko greckiej), historii oraz psychologii. Jak niezwykle można ukazać losy pojedynczych ludzi w zestawieniu z niemożliwymi do pokonania, nadprzyrodzonymi przeciwnościami? Jak ponadczasowy przekaz o ideach, siłach i słabościach charakteru można zawrzeć w powieści, która przetrwała tysiące lat, pozostając bezcenną dla zmieniających się cywilizacji? Jak bardzo ważna w utrzymaniu tego przekazu okazała się jego forma, wykreowana antycznym językiem przez zagadkowego autora? Te same pytania zadawałem sobie wtedy, na początku mej podstawówkowej „kariery". Wówczas archeolodzy, historycy oraz badacze literatury nie byli wcale tak pewni tożsamości Homera, zupełnie na poważnie rozważając teorię, iż nie istniał on wcale, że był on postacią uformowaną ze zbiorowości niezliczonych, bezimiennych twórców kolejnych ustnych przekazów, z czasem ukształtowanych w jedną, kanoniczną dziś formę pisaną, której siłą rzeczy musiano w końcu przypisać jednego autora. Taka teza fascynowała mnie równie mocno, co same dzieła Homera. Opowieść tak potężna, że sama tworzy swego autora, nakazując odbiorcom wyobrazić sobie postać ślepego, genialnego mędrca-poety, którego rodowód próbowały na wyścigi przypisywać sobie największe z greckich poleis?

Takiemu podejściu do sprawy zdawała się wtórować intuicja każdego, kto z greckimi mitami spotykał się bliżej i na dłużej. Wiele z nich, mniejszych i ważniejszych, występuje wszak w różnych formach, oferując rozbieżne, „alternatywne" zakończenia tych samych historii. Czy różnice te wynikały wyłącznie z niedoskonałości formy – opowieści lub pieśni przekazywanej z ust do ust przy wspólnym ogniu? Czy może też z chęci zaznaczenia jakiejś bardziej istotnej cechy charakteru bohatera, napiętnowania innych postaw, podkreślania wagi innych wartości? Czy historia wielkiego potopu towarzyszy nam w różnych wersjach od ponad pięciu tysiącleci tylko dlatego, że pomysłodawcy postaci Gilgamesza, Deukaliona i Noego wpadali niezależnie od siebie na te same pomysły, opakowywane w różne pomocnicze fabuły i scenografie? A może raczej znajdziemy tu pierwszy,

starożytny moralitet, przekazujący przestrogę uniwersalną dla mitologii sumeryjskiej, greckiej i judeo-chrześcijańskiej: gniewanie bogów powyżej granic ich cierpliwości kończy się tragicznie (i mokro) dla całej ludzkości?

Potęga legend, mitów i historii słabo zakorzenionych w pewnej, kompletnej, „naukowo wiarygodnej" historiografii, pojawia się w starożytności raz za razem. Przesławna bitwa pod Termopilami przez długi czas stanowiła zadrę w oku historyków dążących do jej zdemitologizowania. Dobrze pamiętam głęboką pogardę, z jaką mój wykładowca historii starożytnej wypowiadał się o filmie „300" Zacka Snydera, widząc w nim wyłącznie obraz popkulturowego barbarzyństwa i hollywoodzkiej ignorancji. Niezdolny do odczytania intencji reżysera, pan profesor nie mógł również zrozumieć trawestacji mitu dokonanej przez Franka Millera – mitu, który zdaniem artysty powstał zapewne w takiej właśnie formie w świadomości współczesnych Leonidasa i późniejszych spadkobierców Sparty. Heroicznej, romantycznej opowieści o niezłomnym męstwie, patriotyzmie i honorze z czasem coraz bardziej legendarnych bohaterów wobec potęgi egzotycznego kulturowo, tajemniczego, ekspansywnego mocarstwa. Czy poszukiwanie szczegółowej wiedzy o faktycznej liczbie hoplitów i periojków w konfabulacjach Herodota miałoby jakikolwiek sens, gdyby nie zmieniająca się z czasem fantastyczna opowieść o strategicznie nieistotnej bitwie sprzed dwudziestu sześciu wieków?

W bardzo ciekawy sposób, przynajmniej na początku, podchodził do tego tematu film „Herkules" z Dwaynem „The Skałą" Johnsonem, z 2014 roku. Przesławny heros ukazany był tam jako zwyczajny najemnik, który dzięki bojowej biegłości, sile, zręcznej mistyfikacji i opowieściom o swych, rzekomo nadludzkich wyczynach, zarabia na chleb i kreuje swój wizerunek jako postaci mitycznej. Niestety, mniej więcej w połowie tego ciekawie zapowiadającego się przedstawienia, twórcy przestraszyli się chyba, że wychodzi im film zbyt dobry jak na potrzeby odmóżdżonego widza, dlatego naprędce przekreślili własną linię fabularną, dobijając całość średniej klasy mordobiciem.

Znaczenie tych heroicznych „zniekształceń" historii przez duże „H" pokazuje wspomniana wcześniej „Iliada". Opowieść o Troi, tak świetna w określaniu znaczenia słowa „grecki", ówczesnej tożsamości „narodowej" i kulturowej, ukazująca więź między systemami wierzeń i wartości Greków Homera, nie straciła na popularności w I wieku przed naszą erą, gdzie Wergiliusz, pod mecenatem Oktawiana Augusta, stworzył dzieło swego życia – „Eneidę". Poemat, który z miejsca wszedł do kanonu rzymskiej edukacji, przedstawiający legendę inspirowaną jeszcze starszą legendą, posłużył Heinrichowi Schliemannowi jako źródło wiedzy i natchnienia w poszukiwaniach Troi. Sama postać niemieckiego badacza, odkrywcy i archeologa dla jednych, dyletanta, szarlatana i oszusta dla innych, godna jest porządnej opowieści. Niemniej ograniczę się tu jedynie do zaznaczenia związku między potężną, rozbudzającą wyobraźnię historią, opowiadaną przez tysiąclecia w – co ważne – urzekającej, poetyckiej formie, a rodzącą się z niej fascynacją odbiorcy, pasjonata gotowego poświęcić fortunę i większą część życia w pogoni za jej treścią.

W książce „Człowiek o tysiącu twarzy" Joseph Campbell zauważa, że mitologię często ocenia się wyłącznie względem jednostkowego punktu widzenia oceniającego. Dla Junga i wywodzących się od niego psychologów mity będą tylko projekcją naszych natywnych, podświadomych popędów, dla innych badaczy, zależnie od dziedziny ich specjalizacji, stanowią niezdarną próbę wyjaśniania przyrody, prehistoryczny poetycki odlot, do którego z czasem dopowiedziano bzdurne wytłumaczenia, zbiór alegorycznych historyjek mających dostosować jednostkę do grupy itp. Nie dostrzegając kontekstu, wartości, nie interpretując przekazu i treści, możemy zrozumieć z nich tyle, co wspomniany wcześniej profesor Bralewski z dzieł Snydera i Millera lub jeszcze gorzej – tyle, co Zygmund Freud z „Króla Edypa". Wybiegając na moment do mojego docelowego tematu tych rozważań, od lat 80. aż po dziś dzień możemy znaleźć publikacje dotyczące

papierowych „erpegów", których autorzy widzą w nich wyłącznie diabły, demony, potwory, czarną magię, rytualne mordy, krwawe jatki, bałwochwalstwo i inne zagrożenia dla dusz oraz umysłów uczestników tych narkotycznych sabatów.

Jednakże uświadomienie sobie podstawowych celów tworzonej opowieści pozwala nam zarówno wykreować dla niej właściwą treść, jak i odpowiednią formę.

W starożytnym Rzymie, który wchłonął, a następnie rozbudował grecką mitologię, nie uznawano formy pośredniej między bogiem, a człowiekiem, nie istnieli więc herosi w greckim rozumieniu tego słowa. Inaczej niż u Heraklesa czy Achillesa, których porywczość i słabości charakterów piętnowano wobec wyższych wartości oraz olimpijskich bogów, zmiana statusu człowieka w boga w rzymskiej rzeczywistości oznaczała gloryfikację i ustanowienie kultu. Opowieść o duchu Juliusza Cezara wznoszącym się nad zgromadzonymi podczas pogrzebu oraz o komecie dostrzeżonej przy tejże okazji miały bardzo konkretne cele i jeszcze konkretniejsze, finansowe źródło. Po zabójstwie Cezara senat, w którym zasiadało wielu jego politycznych przeciwników, rozważał uznanie go za tyrana, a tym samym odrzucenie wszystkich jego reform i zarządzeń. Dzięki świadectwom przekupionych świadków, opowieściom docierającym do rozjuszonych zabójstwem obywateli, a przede wszystkim wciąż oddanych ubóstwionemu właśnie wodzowi legionom, Oktawian mógł zażegnać kryzys, umocnić władzę i jako przybrany, umiłowany syn Cezara przyjąć tytuł „syna bożego" oraz „najlepszego", czyli Augusta. Jednocześnie, pozostając świetnym dyplomatą, wymawiał się od przyjęcia godności, w których nadanie mu zręcznie wmanewrował władzę i społeczeństwo. Również po jego śmierci były pretor Numeriusz Attikus przysiągł, że widział duszę Oktawiana wstępującą do nieba. Czy jednak ktokolwiek wierzył w takie opowieści? Czy dla kogokolwiek miały realne znaczenie?

Religia w ówczesnym Rzymie to przede wszystkim obrzędowość, bardzo świadomie i otwarcie oddzielona od wiary. Cesarstwa, jego władców ani urzędników nie obchodziło, czy ktoś szczerze modli się do Juliusza Cezara lub naprawdę wierzy w boskość Oktawiana Augusta. Ważne było jedynie uczestnictwo w kulcie, we wspólnych dla wszystkich obrzędach, świętach i uroczystościach, definiujących przynależność do Rzymu jako państwa i jako idei, pozwalających na identyfikację kulturową. Imperium, wchłaniając kolejne tereny, plemiona oraz narody, dołączało też ich panteony do własnego, by wzmocnić ich więź z cesarstwem przy jednoczesnym pozostawieniu im pewnej autonomii. Wierz w co chcesz, ale nie wkurzaj naszych bogów tym, że nie chcesz być Rzymianinem. Obrzędy to tylko wspólna, wielowątkowa opowieść, którą przekazujemy sobie zgodnie z tradycją, by móc nazywać się Rzymianami. Także dzisiaj, ilekroć nazywasz sierpień „Augustem", powtarzasz nieświadomie, w bardzo skróconej formie, opowieść, która pozwoliła pewnemu wybitnemu człowiekowi przekonać miliony, by widziały go i czciły jako żywego, bardzo ludzkiego boga.

Gra wyobraźni.

Jak ta koślawa powtórka z historii ma się do „storytellingu"? Gdzie mitologia, a gdzie prowadzenie sesji RPG? Niestety, tutaj porzucam obiektywnie wartościowe fakty na rzecz własnych, pokrętnych wymysłów, spostrzeżeń i daleko idących wniosków. Prawie dwadzieścia lat doświadczeń z „erpegami" i przynajmniej podstawowe zaplecze wyniesione ze studiowania historii i psychologii uchronią mnie chyba od błazenady na miarę jutubera recenzującego piwo z „Biedronki".

Od czasów starożytnych bogów i zapomnianych mitów, przez nordyckie sagi, pozwalające wpisać się do przekazywanej z pokolenia na pokolenie historii klanu, po nasze rodzime, słowiańskie baśnie i mity, określaliśmy (my, ludzie) swoją tożsamość wspólną opowieścią. Bardzo zróżnicowane grupy, określane dziś lekkomyślnie mianem Greków, łączyły w kulturową wspólnotę nie garnki i filozofowie, ale właśnie opowieści. Rozmowy, bajania, pieśni przy ognisku, do dziś pozwalają nam na zaspokojenie potrzeby afiliacji, otwarcie się na nowych ludzi, poczucie więzi z grupą, co dopiero zaś w czasach, w których lasy zamieszkiwały potwory, jaskinie – czarty, a bóg lub bogowie objawiali się o wiele bardziej namacalnie tam, gdzie próbowano ich dostrzec. Dziś w ogromnej mierze zatraciliśmy tę potrzebę i umiejętność, zastępujemy ją z łatwością zaangażowaniem w internetowe dyskusje o wirtualnych problemach, identyfikacją z fanklubami rozmaitych „za" lub „przeciw", bezpiecznym dyskursem emocjonalnego udziału bez osobistego zaangażowania.

Okazuje się jednak, że wspomniany wcześniej Joseph

Campbell, to naprawdę łebski facet. Przeanalizowany przez niego schemat kreacji bohatera w opowieściach i mitach rozmaitych kultur na przestrzeni dziejów pokazuje, że tej potrzeby i fascynacji nie jesteśmy w stanie wyzbyć się ani wyśmiać nawet w dobie szpiegujących nas komórek. Stanowiące współczesną mitologię kino superbohaterskie realizuje te same schematy i potrzeby w nowej, szalenie spektakularnej formie. Ten typ opowieści jest z nami cały czas, z tymi bohaterami możemy dziś się utożsamiać. Rzecz w tym, że bez osobistego udziału w tych historiach nie jesteśmy użytkownikami, a jedynie konsumentami cudzej wyobraźni.

Sesja RPG to wciąż najbardziej interaktywne, kreatywne oraz nieograniczone doznanie wszystkich omawianych wyżej, kulturowo-tożsamościowych elementów wspólnej opowieści. Przy całym kunszcie Tolkiena w tworzeniu wszystkich historii i mitologii Śródziemia, nie zdołamy poczuć go, zrozumieć ani nacieszyć się nim w pełni, jeśli nie spróbujemy wybrać się tam sami, w czym niekoniecznie pomoże sam lot do Nowej Zelandii. Smok pod Wawelem, legenda o Piaście, Popielu czy Cudzie nad Wisłą, nie definiują dziś naszej polskości, ale wciąż, bez aktywnego udziału w wymianie kodów kulturowych, jakim może być kampania w realiach Warhammera, Arkony tudzież Mrocznych Wieków, tracimy więcej, niż zyskamy nawet po wbiciu platyny przy konsoli z „Wiedźminem 3" czy „Skyrimem".

Kiedy po raz ostatni spędziliście pięć godzin cięgiem rozmawiając z grupą przyjaciół w zamkniętym gronie? Kiedy odbyliście podróż równie szaloną, do Teksasu na Posterunek przez pobojowisko „Neuroshimy"? Wyczyny Toma Hardy'ego w ostatnim „Mad Maxie" też mogą dostarczyć masę frajdy amatorom takich konwencji, ale czy patrząc na nie w kinie też kombinowaliście nad racjonowaniem wody i naprawianiem silników z minionej epoki, czy tak jak ja jaraliście się pracą kaskaderów i miotaczem ognia w gitarze basisty? Oczywiście, trudno porównać czyszczenie lochów ze skarbów i smoków z wielogodzinnym, kilkuodcinkowym blockbusterem za grube miliony... Ale czy na pewno to porównanie wychodzi zawsze na plus tylko w jednym kierunku?

Odpowiednie przygotowanie naszej opowieści, którą przez kilka lub kilkadziesiąt godzin będziemy dzielić oraz współtworzyć z graczami, oprócz wszystkich niezbędnych rekwizytów, oprawy muzycznej, graficznej i wszelkiej innej, powinno zdefiniować cel (nie tylko wybór artefaktu lub bossa), formę (nie tylko system „X" lub „Y") oraz treść (nie tylko przygotowany scenariusz). Chcemy pośmiać się, rozerwać i zabawić przy lekkim, niezobowiązującym one-shooterze? A może chcielibyśmy, żeby graczy przeżyli coś ciekawszego? Cięższego? Zmierzyli się z problemami, które być może nigdy ich nie spotkają, ale może wnioski, morały, konsekwencje, pozostawią coś do przemyślenia i wspominania chociażby na chwilę, jeśli nie na dłużej? Ktoś powie, że blockbuster czy polskie kino moralnego niepokoju i ciężkiej depresji lat 80. dostarczą podobnych doznań, ale z pewnością widzicie, na czym polega różnica między swoistą dwuwymiarowością tego typu mediów, a pełnym spektrum doświadczeń i uczestnictwa przygotowanej sesji. Nie wszystko musi być psychodramą, hamletyzowaniem, wielowątkową konstrukcją mającą zmusić naszych graczy do przemyślenia swoich życiowych decyzji. Niemniej możliwość stworzenia wartej przeżycia i zapamiętania historii, którą dajemy sobie oraz graczom, jest ciągle bezkonkurencyjna. Jasne, to ciągle zmyślone jaskinie i rzucanie kostkami, ale różnica w doświadczeniu pomiędzy wybraniem niebieskiej lub czerwonej pigułki samemu, ze wszystkimi sesyjnymi konsekwencjami, powie nam o sobie nieco więcej, niż patrzenie, jak robi to Keanu.

Barbaryzacja naszego języka to proces, od którego bardzo trudno się dziś uwolnić, przy nieustannym

mózgowym praniu, jakie zapewnia nam internetowy slang, wzmocniony o specyficzne, zwykle pseudo-angielskie, wersje branżowe, z którymi spotykamy się w codziennej pracy. Raz jeszcze nawiążę do czasów antycznych opowieści, bowiem etymologia słowa „barbarzyńca" pochodzi od onomatopei „bar-bar", jaką Rzymianie określali wszystkich nie potrafiących mówić po łacinie. Człowiek niecywilizowany, niezdolny do posługiwania się pięknym językiem, mówił niezrozumiałe słowa brzmiące właśnie jako „bar-bar", stanowiące odpowiednik naszego „ble-ble". Forma naszej wspólnej opowieści ma znaczenie. Szczególnie tam, gdzie wybrany system rozgrywki sugeruje dostosowanie języka narracji do odpowiednio literackiej lub innej, specyficznej formy, narzucając także graczom poziom przygotowania, mówienia i myślenia inny niż mowa potoczna, przemyślenie takiej formy stanowi bardzo ważny element rozgrywki oraz całościowego doświadczenia. Arcydzieła światowej kinematografii autorstwa Patryka Vegi nie zrekompensują nam szkód, które ponosimy każdego dnia otwierając przeglądarkę, słuchając radiowych reklam lub oglądając wywiady z piłkarzami polskiej Ekstraklasy. Sesja to taki rodzaj opowieści, w której tym bardziej jesteśmy razem, że mówimy wspólnym, nie cudzym, językiem, którego słowa często mają spore znaczenie dla rozgrywki.

Po określeniu celu i formy, treść zdaje się przychodzić sama. Rozmaitych historii, oryginalnych, odtwórczych, błahych, zajmujących, wprawny gracz może wymyślić mnóstwo. Ale dopiero naprawdę dobrze przygotowana, przemyślana opowieść, umożliwia oderwanie jej uczestników od rzeczywistości, nieważne jak twardej. Mój dziadek, mający wątpliwą przyjemność przeżyć II wojnę jako robotnik przymusowy, widzieć na własne oczy Hitlera podczas inspekcji jego zakładu pracy oraz doznać wielu innych koszmarów, o których wspomnienia świadków znajdujemy w filmach dokumentalnych lub w książkach, posiadał niezwykły dar opowiadania. Tłumaczył, że wszyscy jego koledzy i koleżanki, zarówno przed wojną jak i ci, z którymi dzielił niewolę, prosili go wieczorami o bajki, historie i opowieści. Będące czymś więcej niż rozrywką, choćby nawet błahe w treści, niekiedy śmieszne, zabawne, niekiedy groźniejsze i trudniejsze, przekazywane ciepłym głosem oraz prostymi słowami, całkowicie pochłaniały uwagę słuchacza, tak samo dorosłego, jak też dziecka, w stylu pełnokrwistej gawędy. Dostosuj swoją treść do odbiorców, pomyśl, czego im potrzeba i co chcesz zawrzeć w słowach, a z pewnością zdołasz stworzyć z nimi coś, co nawet nie będąc niezapomnianym, pozwoli zapomnieć o wszystkim innym, przynajmniej w dany wieczór.

Może się zdawać, że gawęda na kilka godzin i kilka osób o zmyślonych miejscach, sprawach i postaciach, to luksus, o jaki trudno w dzisiejszych czasach. To prawda, chociażby ze względu na czas. Ten, który trzeba poświęcić, by ową gawędę zrealizować, ale również ten potrzebny, by ją przygotować. Poszukiwanie podręczników, poznawanie systemów, wymyślanie oraz tworzenie postaci, mechanika statystyk – to wszystko spory wysiłek dla graczy, a przecież wciąż nie obejmujący całej pracy Mistrza Gry. Z drugiej zaś strony – czy na pewno bardziej czasochłonny, niż codzienny rant na cudze zdjęcie profilowe, tweet lub ósmy sezon „Walking Dead"? Wspólne opowieści towarzyszą nam od bardzo dawna, dając nam sporo całkiem ważnych rzeczy. Warto spróbować i może coś na tym zyskać. Tym bardziej, że bez nich możemy naprawdę wiele stracić.

Wiktor *„Wiktul"* Werner

http://www.goldenlasso.net/

Doświadczenie

Felieton

Właśnie siedzę w busie, którym jadę do pracy... dawno temu zabiłem smoka.

Wiem, że nie zrozumiecie mojego życia, gdyż nigdy nikogo z Was przy mnie nie było. Wydaje się, że jestem zwykłym, szarym człowiekiem, ale to bagaż moich doświadczeń, pozwala mi na odgrywanie tej roli... kolejnej roli. I nieraz nie mam pojęcia, który świat jest prawdziwy. Zamykam oczy i nie wiem gdzie się znajdę, kiedy je otworzę... góry, lasy, pełne morze, tawerna, środek bitwy, statek kosmiczny?

Przemierzyłem wiele światów, krain, wcielałem się w wiele ról i... nie zawsze byłem człowiekiem. Pamiętam długie wędrówki po lasach w okolicach Wolfenburga, kiedy wraz ze swoją kompanią szukaliśmy jaskini, pełnej skarbów. W tym mieście, prowadziłem swoją praktykę medyczną, zdobywając ogromny autorytet i majątek. Mam tam swoją Karczmę „Rycerską", z której to wyruszałem na niezliczone przygody. Przypominam sobie miasto Aldorf. Myślisz, że jesteś takim imprezowiczem, że jesteś królem weekendu? Spójrz na mnie! W stolicy Imperium bawiłem się całymi tygodniami. Picie, żarcie, kobiety różnych ras, a i niekiedy trzeba było kogoś obić i później zakopać.

I siedzę znudzony na zebraniu w pracy, patrzę się na ludzi... Mają szczęście, że nie wiedzą co sam zrobiłem z hordą Skavenów! Nie było ich ze mną, kiedy cierpliwie przymierzałem i wypuszczałem strzałę, która precyzyjnie trafiła smoka w oko...

Zamykam oczy i jestem w starej posiadłości w okolicach Vermont. Siedzę nad bluźnierczymi księgami, staram się zgłębić ich wiedzę. Obok mnie stoją profesorowie Uniwersytetu w Miskatonic. Mam wiedzę o rzeczach, których nie powinno być. I chodziłem między trupami ludzi, którzy zginęli z rąk Istoty, którą wyznawali. A ja odesłałem tę Istotę w miejsce, którego, jestem pewny, nie zrozumiecie. Byłem w podwodnym mieście Istot z Głębin. Naprawdę, nie chcesz o tym słyszeć!

Któregoś razu rozmawiałem z kilkoma osobami, umawialiśmy się na spotkanie przy piwie, a w pewnym momencie przypomniałem sobie śmierć Mirumoto Taki. Zginął z mojej ręki. Zabiłem go moim samurajskim mieczem. Mirumoto był moim przyjacielem z dzieciństwa, jednak ja nie miałem innego wyjścia...

Myślisz, że nieraz jestem zamknięty w sobie, zamyślony. Wiesz, byłem kiedyś Voroxem... Będąc na statku kosmicznym oglądałem jak gaśnie słońce. To niesamowite uczucie, kiedy miliardy istnień muszą uciekać ze swojej planety i trzeba im pomóc.

Naszą planetę Ziemię pamiętam również z przyszłości. Chodziłem po miastach, jako pół cyborg, wykonując zadania dla wielkich Korporacji. Pamiętam również czasy po wojnie atomowej, jałowe pustynie, resztki ocalałych ludzi walczących z Molochem, Mistrzem. Wszystkie te wspomnienia są we mnie, pamiętaj o tym, kiedy ze mną przebywasz.

I pamiętam również moje życie w podziemnym mieście - kaerze. Urodziłem się w nim, dorastałem, a nade mną szalały Horrory. A kiedy zadecydowaliśmy się wyjść na powierzchnię, kiedy Pogrom dobiegł końca byłem już starcem. Udało się jednak odkryć trochę nowego świata, rozwiązać jedną czy dwie zagadki z przeszłości i stawić czoła Horrorom, które jeszcze zostały.

I wydaję Ci się, że jestem dziwny? Bywałem Aniołami i Demonami. In Nomine Magnae Veritatis! Głosiłem słowo Boże... lub wprowadzałem chaos! I kiedy zamykam oczy...wspomnienia są bardzo żywe.

Władałem Mocą, latałem po różnych planetach,

leczyłem, dusiłem na odległość, umiałem zabijać nie tylko mieczem świetlnym, ale również błyskawicami Mocy!

Gram z młodzieżą w piłkę, nie mam już siły, pocę się, sapię, ale biegnę, odnajdując w sobie resztki energii, przede mną zawodnicy drużyny przeciwnej... ale gdy tylko zamknę oczy i je ponownie otworzę, biegnę już z dwuręcznym mieczem i okrzykiem bojowym, wpadam w armię wrogów i siepię gdzie popadnie. Trup ściele się gęsto...

Znam różne światy, w niektórych byłem wielokrotnie, a w innych tylko raz. I było też tak, że w nich umierałem, raz w łóżku ze starości, innym razem od ran zadanych w bitwie, zdarzało się również, że zdychałem w ciemnym lochu, ciemnej uliczce lub pustce kosmosu...

Jako Słowianin znalazłem kwiat paproci. Schowałem go pod koszulą i zazdrośni pilnowałem. Cały rok byłem szczęśliwy i miałem wielu przyjaciół, chociaż zdawałem sobie sprawę, że są fałszywi, a niebezpieczeństwo czai się na każdym kroku. Dopiero w Equestrii poznałem co to prawdziwa magia przyjaźni i zasmakowałem soczystych jabłek z Farmy rodziny Apple.

Będąc ostatnio z rodziną na spacerze, widziałem z daleka człowieka podobnego sobie. Rozpoznaliśmy się bezbłędnie. Tak samo jak przeze mnie, przemawiała przez niego pamięć innych światów i czasów. Tacy ludzie jak my przyciągają się, rozumieją dokładnie, kiedy przychodzi czas do działania. Każdy ma swoją rolę, którą ogrywa. Żyjemy!

Możesz grać w gry komputerowe, planszowe, karciane, a nawet ruszać się na świeżym powietrzu z innymi osobami, ale bez papierowego rpg, Twoje pojęcie o grach nie będzie kompletne! To co przeczytaliście powyżej, jest częścią mojego doświadczenia z obcowania z RPG. Tylko tutaj, prawie bez ograniczeń, możesz tworzyć świat, historię i odgrywać swoją rolę, wcielając się w postaci różnych ras, profesji i zainteresowaniach. Chcesz wiedzieć jak to mieć inną płeć? Śmiało!

Od pewnego czasu gram w rpg z dziećmi. To zupełnie inna sprawa niż rozgrywka osobami dorosłymi. Dzieci są bezbłędne! Jesteś rodzicem? Poprowadź swoim pociechom przygodę, stwórz jakąś sytuację i zobacz jak Cię zaskoczą w czasie odgrywania wyimaginowanej roli. Przeróżne światy czekają na Ciebie!

Tomasz *„Stary Wujek”* Tytłak

OTWARTE ŁAMY

Nie łam się nasze łamy są otwarte

Może nawet zbyt otwarte. Wydawanie 10. numeru przed 9., który utknął w procesie składania, jest świadectwem potencji i impotencji zarazem. Równoległa praca nad dwoma numerami to nie problem, ale wypadnięcie jednego ogniwa zburzyło harmonogram. W działalności typu fan for fan trzeba się liczyć z takimi sytuacjami. Trudno. Ten następny/poprzedni numer poświęcony szeroko pojętemu niewolnictwu jest już zamknięty i wyjdzie. Kiedyś.

Temat kolejnego numeru nie został ustalony. Nie było czasu. Może Falloutom złożymy pokłon? Dwadzieścia lat minęło nie wiedzieć kiedy! A może steampunkowi się przyjrzymy? Byłaby okazja do rozpropagowania twórczości Nasy, która – nawiasem mówiąc – wcale nie potrzebuje reklamy. Ale pochwalić się można. Może być, że coś zupełnie innego będzie. Się okaże.

Nasze łamy są otwarte dla każdego, kto potrafi składnie pisać po polsku i ma coś ciekawego do powiedzenia. Różnorakie obrazki też są mile widziane. Działamy niekomercyjnie, nie należy się więc spodziewać gratyfikacji. Nie możemy też precyzyjnie podać terminu publikacji. Nadesłane materiały pozostaną jednak własnością autorów.

CZEKAMY!

schronzin@trzynasty-schron.net

Archiwalne numery Schronzina dostępne na naszej stronie

Trzynasty Schron istnieje od 1999 roku i jest ewenementem w sieci. Mało która niekomercyjna strona internetowa pamięta jeszcze poprzednie tysiąclecie. Jeśli chcesz nas wspomóc w wydaniu kolejnego numeru będziemy wdzięczni za wpłaty na konto:

Kolektyw Trzynasty Schron
ul. Żwirki i Wigury 6/7
83-000 Pruszcz Gdański
NIP: 6040187396
Konto: 91 1600 1462 1832 1028 7000 0001

W tytule przelewu należy umieścić frazę „**Darowizna na cele regulaminowe - Schronzin**” oraz wpisać dane które darczyńca chce upublicznić.

Przyjmujemy również inne formy pomocy: pomysły, teksty, grafiki, a szczególnie dobre słowo.

Schronzin jest własnością Kolektywu Trzynasty Schron. Wszystkie treści umieszczone w tym zinie są własnością ich autorów i podlegają ochronie prawa autorskiego. Kopiowanie i przetwarzanie bez podania informacji o autorze jest zabronione.